ALT!

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro* GAMER



2/2020
März, April, Mai 2020

Deutschland	€ 12,90
Österreich	€ 14,20
Schweiz	sfr 25,80
Luxemburg	€ 14,85

DIE 70ER

Von der Spielhalle in die Wohnzimmer: Die wichtigsten Games und Geräte



DOOM

SEZIERT VON JOHN ROMERO, SCOTT MILLER UND TOM HALL

PLUS:

- Alter Ego
- Chrono Trigger
- Tetris
- Pole Position
- Zelda – Link's Awakening
- Get Dexter 2
- Far Cry
- Theme Park
- Sim City
- Jet Set Willy
- Crusader: No Remorse
- Wizardry
- Splinter Cell
- Warlords
- Spellbound
- Blood Money
- Conan
- Street Racer
- Way of the Exploding Fist II

u.v.m.



STAR WARS KOTOR

Wie BioWare den Sternenkrieg um 4.000 Jahre verjüngte



ALIEN-SPIELE

Von den Pixel-Anfängen bis *Alien Isolation* spüren wir dem Xenomorph nach



CYBERPUNK

Aus *Neuromancer*, *Hacker* und *Blade Runner* entstand ein neues Spiele-Genre



NEOGEO
Arcade Stick PRO

Controller und Konsole in einem mit 20 installierten Spielen!

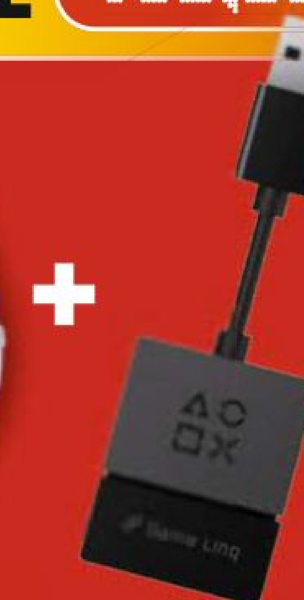

149,99

Pad weiß/schwarz je 19,99


Silicon Cover gelb/rot je 14,99


Balltop Silicon Cover je 14,99


Game Linq BUNDLE 189,99



Buttons Stickers je 14,99 (4 Varianten)


Game Linq kompatibel mit Switch, PS3, PS4 49,99


Silicon Cover je 39,99


Power Cable 14,99


Converter Type A to Type C 14,99


RetroN S64 Console Dock (4 Farben) 39,99


Neo Geo Mini Samurai Shodown (4 Farben) 129,99


Neo Geo Mini Bundle
1x Neo Geo Mini International
2x Joypad (Farbe nach Wahl)
1x HDMI-Kabel
1x Charakter Sticker
119,99


RetroN 2 HD 89,99



Hyperblaster HD 49,99

RetroN 2 HD black transparent 89,99



X-Morph 24,99

N64 wireless 49,99 white/black


SupaBoy Black Gold Edition 129,99


Mega Retron HD 69,99


X91 Joypad Ice für Xbox 49,99


Retron 77 (Atari) 79,99


Alle Markennamen, Warenzeichen, Logos und Abbildungen sind Eigentum Ihrer rechtmäßigen Eigentümer. Neo Geo Mini ©SNK

WWD
WORLDWIDE DISTRIBUTION GmbH

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG
---Händler Welcome---

Email: info@worldwidedistribution.de
Tel: 07721 9912177, Fax: 07721 9938659

www.worldwidedistribution.de

bei Bestellung ab 160€ gibt es 10€ Rabatt: "Gutschein10" eingeben

retro* GAMER


Anatol Locker

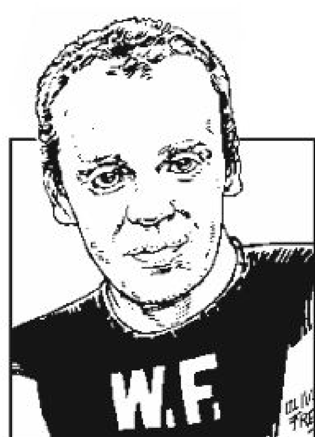

Heinrich Lenhardt


Jörg Langer


Michael Hengst


Mick Schnelle


Stephan Freundorfer


Winnie Forster

Willkommen zu Retro Gamer 2/2020

Auch in einem Retro-Heft gibt es immer wieder neue Gesichter: Es ist mir eine große Freude, den Spielejournalisten **Stephan Freundorfer** im Kreise der *Retro Gamer*-Autoren begrüßen zu dürfen! Stephan begann 1998 bei *Power Play* und ging 1999 zur *Maniac*, die er 2002 als Chefredakteur verließ. Später erdachte und leitete er das Magazin *eGames* und ist seit nunmehr über zehn Jahren als freier Journalist für allerlei Zeitschriften tätig. Er unterstützt aber auch Winnie Forster bei dessen GamePlan-Büchern oder taucht im **Spieleveteranen**-Podcast auf. Für seinen *Retro Gamer*-Einstand hat sich Stephan **Crusader: No Remorse** sowie **Sim City** vorgenommen. Mal sehen, ob wir von ihm in der Zukunft einen Magazin-Report zur *Maniac* bekommen …

Die Kandidaten für unsere Titelstory kämpften diesen Monat mit harten Bandagen, um sich durchzusetzen. Die krude Kettensäge siegte schließlich übers filigrane Lichtschwert, denn das Star-Wars-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** musste sich **Doom** geschlagen geben. Beide Storys sind spannend, in beiden kommen ausführlich die Macher von damals zu Wort. Aber am Ende übertrumpfte die brachiale Titel-Artwork des id-Shooters die etwas zurückhaltende Filmplakat-Grafik des BioWare-Spiels.

Das sind aber längst nicht alle XXL-Artikel dieser Ausgabe: Wir führen aus, wie das Subgenre **Cyberpunk** entstanden ist, und stellen euch die Historie der **Alien-Spiele** vor. Zu **Jet Set Willy** verrät euch dessen Schöpfer **Matthew Smith** zu jedem einzelnen der 60 Levels seine Gedanken. Im Making-of zu **Splinter Cell** erfahrt ihr, dass die Agentenserie eigentlich in einer postapokalyptischen Parallelwelt spielen sollte. Und auf insgesamt zwölf Seiten widmen wir uns, in mehreren Teil-Artikeln, den **70er Jahren**, als unser Hobby so langsam aus den Spielhallen heraus in die Wohnzimmer kam.

Auf gut ein halbes Jahrhundert Spielehistorie blicken wir mittlerweile zurück, dementsprechend findet ihr in *Retro Gamer* noch vergleichsweise junge Senioren wie **Far Cry** (2004) beschrieben, aber auch gut gereifte wie **Wizardry** (1981) und spinnwebenalte wie **Spacewar!** (1962) von Steve Russell. Wie immer haben wir Konsolen-, Homecomputer- und PC-Klassiker im Angebot. Und wie immer schreiben Spielejournalisten wie **Mick Schnelle**, **Heinrich Lenhardt**, **Anatol Locker** oder **Michael Hengst** für euch. Ich bin sicher, es ist für jeden etwas dabei!

» Stephan Freundorfer arbeitet nicht nur seit 1998 als Spielejournalist, sondern ist auch ein passionierter Videospiele-Sammler.

Als ich die **Machina Obscura**-Folge zum Commodore-PC **CBM PET** in die Grafik gab, kam kurz darauf eine Beschwerde von Layouter Clemens Strimmer zurück: „So selten ist der doch gar nicht, der begegnet mir immer wieder bei Vorträgen an Schulen!“ Ich wollte es nicht glauben, aber Clemens schickte kurz darauf einen Foto-Beweis vom Nachfolge-Modell **CBM 8296**. Wohlgemerkt, das Foto ist aktuell und stammt nicht aus einem Museum, sondern aus dem Seminarraum eines Würzburger Gymnasiums. Aber auch in Münchner Bildungsanstalten sei der aus dem Jahr 1984 stammende Rechenknecht noch zu finden, oft auch noch funktionsfähig.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



» An einer Würzburger Schule fotografiert: ein CBM 8296-D von 1984. Der Oldie hat 128 KByte RAM, einen fest verbauten 80-Zeichen-pro-Zeile-Monitor und zwei 5¼-Zoll-Disketten-Laufwerke.

retro GAMER

INHALT 2/2020

März, April, Mai

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

DOOM

010 Die Sezierung von Doom
Mit John Romero, Tom Hall und weiteren Designern blicken wir in die Eingeweide des bedeutendsten Ego-Shooters
012 Das Konzept
014 Das Design
016 Die Dämonen
018 Die Evolution
020 Ableger und Kopien
022 Die Plattformen

DIE 70ER JAHRE

052 Die 10 wichtigsten Spiele des Jahrzehnts
054 Die maßgebliche Hardware der 70er
056 Atari: König der 70er
060 Pong – Retro-Revival

KLASSIKER-CHECKS

008 Chrono Trigger
Für Michael Hengst eines der besten Spiele aller Zeiten – was er begründen kann
040 Wizardry I
Heinrich Lenhardt wundert sich, wie fies dieser Dungeon-Klassiker immer noch ist
088 Theme Park
Mick Schnelle über die Gefahren von Fressständen direkt neben der Achterbahn
126 Sim City
Stephan Freundorfer erklärt, was die erste Städtebau-Sim so faszinierend machte

EXPERTENWISSEN

032 Die Welt des Cyberpunk
Von den frühen Anfängen wie *Hacker* bis heute zeigen wir die Geschichte des Genres
090 The Legend of Zelda: Link's Awakening
Das kürzlich als Remake neu belebte Spiel ist anders als andere Zelda-Serienteile
098 Jet Set Willy
Wir lassen uns von Willy-Schöpfer Matthew Smith jeden einzelnen Raum erklären
148 Pole Position
Der Name war Programm: Wie Namcos Arcade-Racer an die Spitze fuhr

RETRO-REVIVAL

006 Crusader: No Remorse
Stephan Freundorfer hilft in Origin Systems' Iso-Actionspiel den Rebellen
046 Super Metroid
Anatol Locker verrät, welches Trauma er wegen dieses Spiels entwickelte
076 Alter Ego
Heinrich Lenhardt hat sich erneut auf die Psychiater-Couch gelegt
109 Pitfall
Darran Jones (Chef von Retro Gamer UK) erklärt seine Liebe zu *Pitfall*-Harry
138 Tetris
Michael Hengst erinnert daran, wie lange *Tetris* bis zum Durchbruch brauchte
156 Blood Money
Wer diesen Amiga-Shooter nicht mochte, spielte mit Trainer – sagt Winnie Forster
170 Perry Mason
Erst nach langer Verzögerung löste Mick Schnelle den *Case of the Mandarin Murder*

HISTORIE

048 Spacewar!
Steve Russells Werk von 1962 gilt als Urknall der Computerspiele
078 Star Wars – Knights of the Old Republic
BioWare erhielt die Megalizenz und machte einen Zeitsprung von 4.000 Jahren
130 Alien-Videospiele
Die erste Umsetzung war ein *Pac-Man*-Klon, heute wirkt das Alien in Spielen quasi real
172 Warlords
Wie in Australien das erste Fantasy-4X-Spiel entstand und zur Serie wurde

HARDWARE

114 Machina Obscura: CBM PET
Der erste Commodore-Heimcomputer kannte weder Grafik noch Sound
116 Loki: Der verschollene Spectrum
Es gilt wahlweise als letzte Hoffnung von Sinclair Research oder als Luftnummer
154 Arcade Stick Pro
Wir testen SNKs massiven Arcade-Stick, der gleichzeitig eine Retro-Konsole ist

FÜR SAMMLER UND GENIESSER

030 Lost in Translation
Wie sich *Tristar, Street Fighter 2* und *Yoshi's Island* in Japan unterscheiden
064 Sammler-Check: Castlevania-Spiele
Von 4 bis 540 Euro reichen die Preise, je nach Spiel, Version und Zustand
096 Full Set: BeeCards und SoftCards
Ihrer Zeit voraus waren die frühen Speichermedien. Und sind heute extrem selten!
140 Firmen-Archive: Nihon Falcom
Die älteste und erfolgreichste Rollenspiel-Firma, die im Westen niemand kennt
182 Auf dem Sofa: Barry Leitch
Der schaffenskräftige Videospiel-Komponist über Software-Tricks und musikalische Ideen
188 Homebrew
Von *Night Knight* bis zum *Jet Set Willy*-Klon gibt es wieder viele Hobby-Werke

MAKING OF

024 Splinter Cell
Vor allem die Gadgets im Spiel profitierten von der langen Prototyp-Phase
042 Gauntlet – Deeper Dungeons
Diese Missions-CD nutzte auch Leser-Einsendungen und erfand quasi den „DLC"
070 Far Cry
Wie ein deutsches Studio mal eben kurz Open-World-Actionspiele revolutionierte
110 Get Dexter 2
Rémi Herbulot brachte mit Teil zwei den Schneider CPC an seine Grenzen
122 Spellbound
David Jones schuf ein Spiel, das selbst die kennen, die nie einen Spectrum ZX besaßen
146 Conan
Eigentlich hätte es *Visigoth* heißen sollen, doch dann flatterte eine Großlizenz herein
158 Bactron
In der isometrischen Krankheits-Bekämpfung schalten wir Enzyme scharf
164 Street Racer
Wieso friedlich überholen, wenn man auch zuschlagen oder zum Jet werden kann?
178 The Way of the Exploding Fist II
Aus dem Prügelspiel wurde im zweiten Teil ein episches Action-Adventure





RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN



048

114



116



154



008



024



032



040



046



064



070



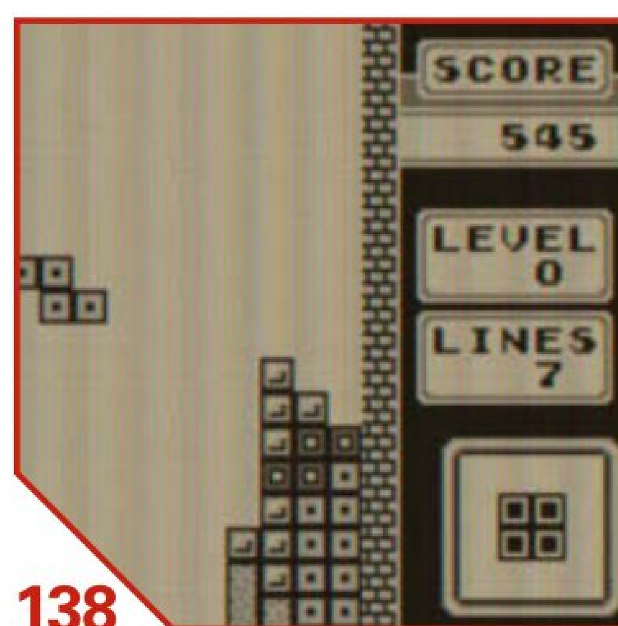
078



122



126



138



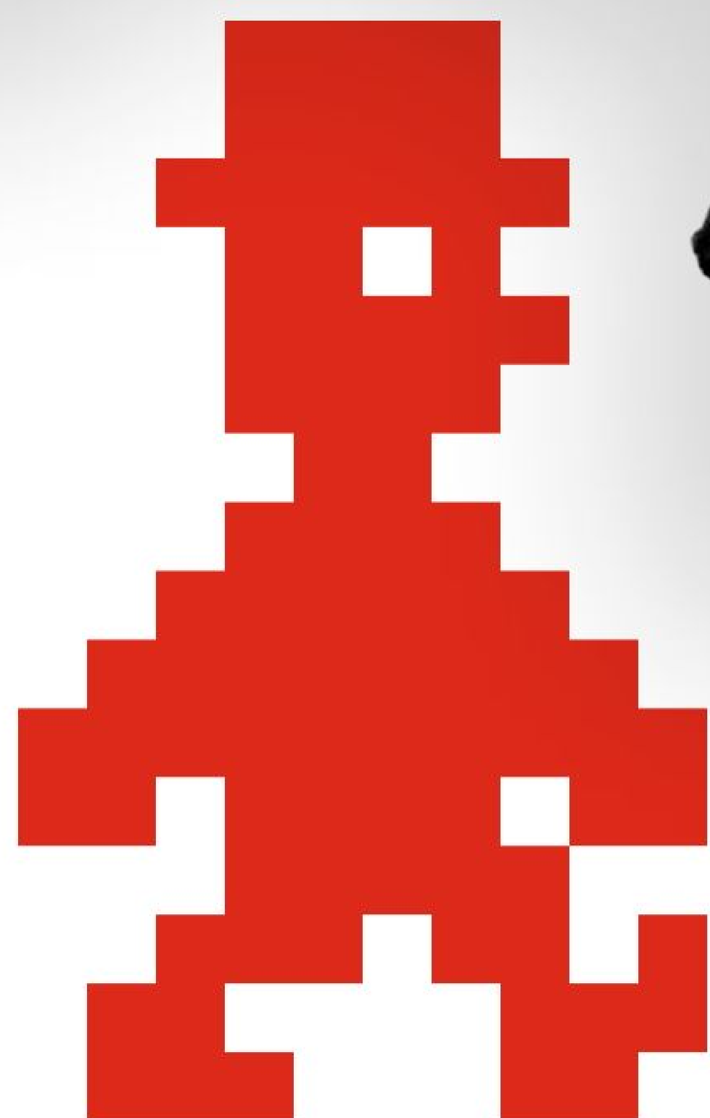
148



172



178



RUBRIKEN

003 Editorial
192 Retro-Feed
194 Vorschau, Impressum

Crusader: No Remorse

ROTER RÄCHER OHNE REUE



» **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS/ORIGIN
» **ERSCHIENEN:** 1995
» **HARDWARE:** PC, MAC, PLAYSTATION, SEGA SATURN

Von Stephan Freundorfer



Auch in den Jahren nach der Übernahme durch Electronic Arts bürgt der Name Origin noch für hochqualitative PC-Unterhaltung – ob als Publisher düsterer First-Person-Abenteuer wie *Shadowcaster* und *System Shock* oder mit neuen Episoden der *Ultima*- und *Wing Commander*-Reihen. Bewährte Kräfte heben Origin-intern ab 1995 sogar eine feine neue Marke aus der Taufe, die wegen des Fokus auf martialische Action bei uns allerdings ihre Probleme hat.

Dabei ist der vorauseilende Gehorsam der hiesigen EA-Filiale beispielhaft: Um dem Index zu entgehen, schneidet man großzügig an der deutschen Version von *Crusader: No Remorse* herum, entfernt Todesschreie und -animationen, Blutlachen und brennende Leiber. Doch es nützt alles nichts: Die isometrische Science-Fiction-Action bekommt nicht nur ein „Ab 18" von der USK aufgebrummt, sondern wird eineinhalb Jahre nach der Veröffentlichung als „brutales Tötungs- und Metzelspiel" von der Bundesprüfstelle indiziert. Erst 2014 streicht man den Titel auf EA-Antrag wieder von der Liste.

Es ist nicht die plakative Gewalt, die mich als jungen Erwachsenen in den Bann von *Crusader: No Remorse* zieht – ich bekomme sie sowieso nicht in voller Pracht zu sehen, da ich gewohnheitsmäßig zur deutschen Version greife. Es ist auch nicht der coole Protagonist, dessen verteufelte Ähnlichkeit mit Boba Fett mir ein Dutzend Jahre nach dessen letztem Kinoauftritt nicht mal auffällt. Es sind die wunderbar detailreichen, futuristischen SVGA-Kulissen, die herrlichen Feuereffekte und Explosionen und die Gimmicks wie die Spinnenbomben und Roboter, die aus einem soliden actionbetonten Abenteuer ein bis heute denk- und erinnerungswürdiges Spiel machen.

Natürlich stammen Held und Hintergrundstory, die in schmucken und zeitgemäßen (soll heißen: drittklassig geschauspielerten) Videoschnipseln erzählt wird, von der Düstere-Zukunft-Stange: Konzerne regieren die Welt und halten mit ihren Privatarmeen kritische Bürger in Schach,







eine Rebellengruppe hält dagegen, sabotiert, entführt, zerstört. Der Spieler schlüpft in den knallroten Panzer eines Elitesoldaten des Megakonzerns WEC, der nicht auf Zivilisten schießen will, deshalb beinahe von seinem Arbeitgeber ermordet wird und sich dem Widerstand anschließt.

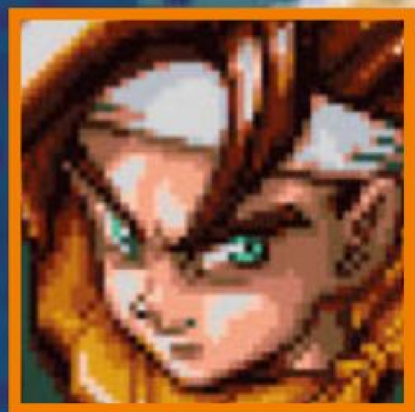
Die in schräger Vogelperspektive dargestellte Spielumgebung – zumeist verwinkelte Militär- und Fabrikanlagen – ist nicht nur reich an Kisten, Hebeln, Computern und Schaltkästen, die der einsame Rebell zwecks Vorankommen und Beutemachen manipuliert. Sie ist auch durchgehend bevölkert von Konzernkämpfern, die mit einem guten Dutzend Schusswaffen in Schach gehalten werden. Auch wenn kleinteilige, teils zerstörbare Umgebungen, Geheimräume und nicht zuletzt die Köpfe hinter dem Spiel – allen voran *System Shock*-Macher Warren Spector und *Ultima VIII*-Chefprogrammierer Tony Zurovec – andere Erwartungen schüren: *Crusader* ist ein Actionspiel durch und durch, vom Start- bis zum Endpunkt der 15 umfangreichen Missionen ist Kampf das zentrale Spielelement.

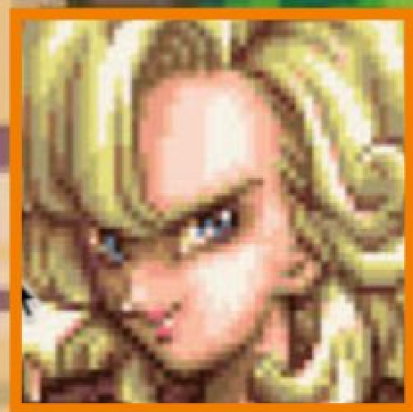
Die Action aber ist alles andere als plump, die Beherrschung und der kluge Einsatz der Fähigkeiten des Helden werden stets belohnt. Der ist nämlich recht akrobatisch – kann rennen, sich hinter Deckungen kauern und seitlich in die Schusslinie rollen. Der Crusader muss häufig überraschend zuschlagen und verhindern, dass ein ausgelöster Alarm frische Truppen auf den Plan ruft und Türen versiegelt. Er nutzt explosive Gadgets, entschärft Fallen oder übernimmt via Terminal Kampfroboter, um sie gegen den Feind zu richten.

Ich finde das Spiel fordernd, aber immer fair und frustfrei – dank vier Schwierigkeitsgraden, beliebigem Speichern und großzügiger Beute. Von der es in der geschnittenen Version übrigens noch etwas mehr gibt: Da Gegner nicht verbrennen, sondern nur tot zu Boden sinken, hinterlassen sie auch beim Feuertod Leichen zum Plündern. Weniger Gewalt, mehr Goodies – da soll noch einer sagen, wir deutschen Spieler hätten immer nur das Nachsehen gehabt … *

KLASSIKER-CHECK

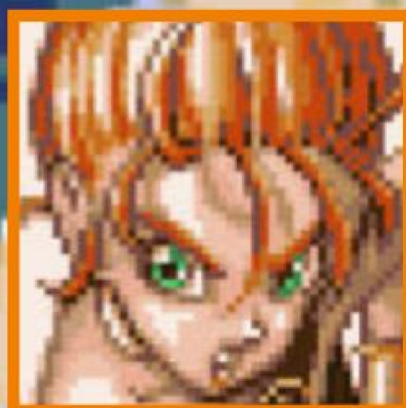



» Crono


» Marle


» Lucca Ashtear


» Robo


» Ayla


» Frog


» Magus

Man nehme drei der wohl berühmtesten japanischen Spielemacher der letzten 20 Jahre, drei Jahre Zeit, rund 60 talentierte Entwickler, eine der beliebtesten Konsolen der Ära, nebst fettem 32 MBit-ROM plus Batteriespeicher und einen potenten Publisher. Das alles kräftig schütteln, und heraus kam eines der besten JRPGs aller Zeiten: *Chrono Trigger*!

1992 hatte *Final Fantasy*-Producer Hironobu Sakaguchi die Idee zu einem neuen Rollenspiel. Er holte den Chefkreativen des damaligen Mitbewerbers Enix mit an Bord, nämlich keinen Geringeren als Yuji Horii, den Designer der *Dragon Quest*-Serie, und Akira Toriyama, den *Dragon Quest*-Charakter-Designer und Manga-Schöpfer. Ein fernöstliches Dreamteam der Rollenspiele sozusagen.

Square gab nach rund einem Jahr der Ideenfindung sein Okay und stellte dem hochkarätigen Trio eine nicht minder prominente Entwicklertruppe zur Seite. 1995 war es dann so weit: *Chrono Trigger* erschien und galt in diesem Jahr in Japan als das Spiel mit den drittbesten Verkaufszahlen. Bis März 2003 verkaufte Square rund 2,6 Millionen Einheiten des Spiels. Die 2009 erschienene Nintendo-DS-Fassung schaffte noch einmal knapp 800.000 Stück. Auch die Kritiker waren begeistert. Am Jahresende rangierte *Chrono Trigger* auf der bekannten Ranking-Webseite *GamesRadar* als Nummer eins bei den JRPGs und auf Platz zwei bei den besten Spielen aller Zeiten (2019 steht es immer noch auf Platz 32).

Und doch gab es nie eine offizielle Fortsetzung. Angeblich unkte Squares Vize Shinji Hashimoto auf der Branchenmesse E3 im Jahr 2009: „Wenn die Leute eine Fortsetzung wollen, sollten sie mehr kaufen!"

Schade! Denn *Chrono Trigger* ist tatsächlich eines der besten Spiele aller Zeiten! Das liegt vor allem an dem makellosen Design und der furiosen Zeitreise-Story, den famosen Pixelgrafiken, dem Fehlen von nervigen Zufallskämpfen, dem geringen Grind-Anteil sowie vor allem an den multiplen Enden des Spiels.

Zu Beginn wirkt *Chrono Trigger* noch wie ein klassisches JRPG mit freier „Action-Steuerung" beim Erkunden – man führt eine dreiköpfige Truppe, Held Crono wird von zwei Helfern begleitet, die man aus insgesamt sechs Charakteren wählen kann. Sie alle stammen aus den unterschiedlichen Zeitepochen. Bald stoßen die Abenteurer auf den sinisteren Plot eines Finsterlings, den es natürlich am Ende (oder am Anfang …) zu besiegen gilt. Auf dem Weg warten etliche Dialoge, viele Kämpfe, allerlei Ausrüstungsgegenstände und sogenannte „Techs" (praktisch die Magie im Spiel); Letztere lassen sich mit denen anderer Figuren kombinieren. So kann der Protagonist beispielsweise mit dem Schwert eine Wirbelattacke auslösen. Ist die Kollegin Lucca ebenfalls bereit, kann sie diese Wirbelattacke mit Flammen unterstützen – praktisch und tödlich!

Chrono Trigger verwendet auf Wunsch das aus *Final Fantasy* bekannte Active Battle System, das heißt, dass Gegner auch dann zuhauen, wenn der eigene Charakter noch in der Aufwärmphase ist. Sozusagen ein Semi-Echtzeit-Kampf. Die Welt und zahlreiche Dungeons werden aus der Iso-Perspektive gezeigt, die Pixelart und die Animationen sind dank Akira Toriyama über jeden Zweifel erhaben – und funktionieren auch heute noch extrem gut.

Aber wie schon eingangs gesagt: Der Clou sind die verschiedenen, liebevoll animierten Enden. Nicht weniger als 13 Finalversionen plus neun sogenannte „Unter-Enden" existieren. Diese Varianten tauchen erst dann auf, wenn der Spieler *Chrono Trigger* auf eine bestimmte Art und Weise löst oder das Spiel in einer bestimmten Epoche beendet. Auch Nebenaufgaben haben Einfluss darauf, wie der jeweilige Durchgang ausgeht. Und die DS-Fassung hat sogar ein weiteres, exklusives Finale. Kurzum: *Chrono Trigger* will mehrmals erlebt werden. *



Von Michael Hengst

DENKWÜRDIGE MOMENTE



Das Dreamteam

Keine Frage: Drei der berühmtesten, wenn nicht sogar die berühmtesten Designer und Produzenten von japanischen Rollenspielen überhaupt waren hier am Werk. Hironobu Sakaguchi, Yuji Horii und Akira Toriyama arbeiten drei Jahre zusammen an dem Projekt, und entsprechend ideenreich und kompetent ist das Ergebnis. Eine solche kreative Zusammenarbeit ist nicht immer von Erfolg gekrönt – aber in diesem Fall hat es geklappt: Mit *Chrono Trigger* haben sich die Macher ein spielerisches Denkmal gesetzt.



Tolle Szenarien

Neben der klassischen Fantasy-Märchenwelt, wie wir sie so oder ähnlich aus jedem zweiten RPG kennen, gibt es in *Chrono Trigger* auch düstere Zukunftsszenarios oder frühzeitliche Welten. Eine nette kleine Besonderheit: Die aktuelle Jahreszahl, die fortan auch auf der Weltkarte eingeblendet wird, muss man erst einmal herausfinden. Die größere Besonderheit: Bestimmte Aktionen in der Vergangenheit haben teils Konsequenzen in der Zukunft – spoilerfreies Stichwort: Robo oder Ayla.



Faires Kampfsystem

Während es beispielsweise in *Final Fantasy* noch viele Serienteile dauerte, bis die Designer weg von Zufallskämpfen gingen, die einfach so passieren, war *Chrono Trigger* seiner Zeit voraus: In der freien Wildbahn stehen die potenziellen Gegner gut sichtbar herum und können in den meisten Fällen einfach umgangen werden. Kommt es zum Kampf, sorgt das Active Battle System für taktische Finessen. Vor allem wenn man Techs mit einem anderen Charakter kombinieren will, ist Planung angesagt.



Knuffige Helden und Figuren

Nicht nur die Zeitepochen wechseln sich ab, gelegentlich schaltet *Chrono Trigger* aus der klassischen Iso-Perspektive auf eine Seitenansicht um. Aber egal in welcher Perspektive: Die Figuren und sogar die Obergegner sind an herzallerliebster Knuffigkeit kaum zu überbieten. Es sind die Kleinigkeiten, die den Charme ausmachen: Schon das „Aufschrecken" des Helden beim Auftauchen eines Bosses ist bis ins letzte Detail liebevoll gemalt und animiert, trotz der vergleichsweise wenigen Pixel.



Die erste gemeinsame Reise

Es gibt dermaßen viele beste Momente in *Chrono Trigger*, dass die Auswahl schwerfällt. Sollen wir das überraschende Auftauchen des Froschritters Frog nennen? Oder das Auffinden des Roboters? Der erste Besuch der dystopischen Zukunft? Die erste gemeinsame Tech-Attacke? Na gut, wenn wir uns denn entscheiden müssen: Einer der coolsten Momente ist die erste gemeinsame Reise in eine andere Epoche mit Lucca und der Prinzessin, nach einer handfesten Flucht aus dem Schloss des Königs.



Entscheidungen wirken nach

Wenige Spiele hat der Autor dieser Zeilen häufiger gespielt als *Chrono Trigger*, auch für diesen Artikel versackte er gleich wieder stundenlang. Doch er hat noch nie alle Enden selbst gesehen, meistens landet er bei einem der beiden populärsten Finale. Es sind oft Kleinigkeiten, die über den Ausgang entscheiden. So kommt unser Held schon früh vor Gericht: Ob er als schuldig oder unschuldig eingestuft wird, hängt von seinen Antworten ab – und beeinflusst viele Spielstunden später den Abspann.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** SNES, WII, NINTENDO DS PLAYSTATION 3, IPAD, ANDROID
- » **PUBLISHER:** SQUARE CO., LTD.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1995
- » **GENRE:** JRPG

Was die Presse sagte …



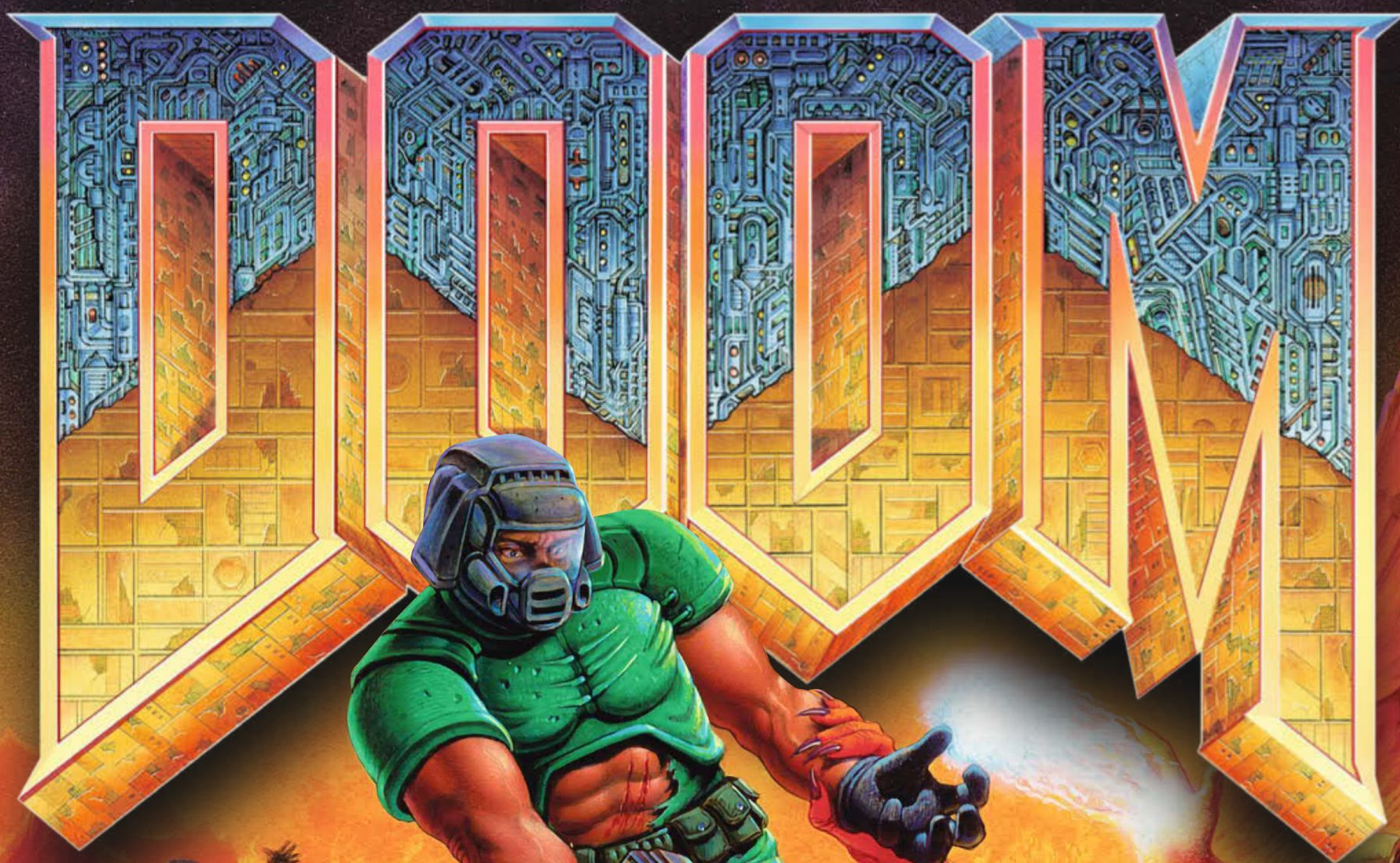
Videogames, 10/95: 94 %
„Zusammen mit dem Enix-Produzenten Y. Horii, der ja eigentlich härtester Konkurrent ist, haben sie ein Spiel auf die Beine gestellt, das alles bisher Dagewesene weit hinter sich läßt. Noch niemals zuvor habe ich eine so große Freiheit innerhalb eines Spiels erfahren, wie in *Chrono Trigger*." *(Testuhiko Hara)*

Mega Fun, 10/95: 91 %
„Mit *Chrono Trigger* ist Squaresoft nach *Final Fantasy III* ein weiterer RPG-Meilenstein gelungen. Die Grafik wurde noch einmal verbessert, wobei vor allem Wert auf das Charakter-Design gelegt wurde." *(Timur Özelsel)*

Was wir denken

Optisch ist die Pixelart hervorragend gealtert und kann modernen Spielen mit Pixeloptik dicke das Wasser reichen. Als Spiel gehört *Chrono Trigger* zum Pflichtprogramm jedes RPG-Fans. Technischer Favorit: entweder die originale SNES-Version oder die aufgepeppte DS-Fassung.

SEZIERUNG



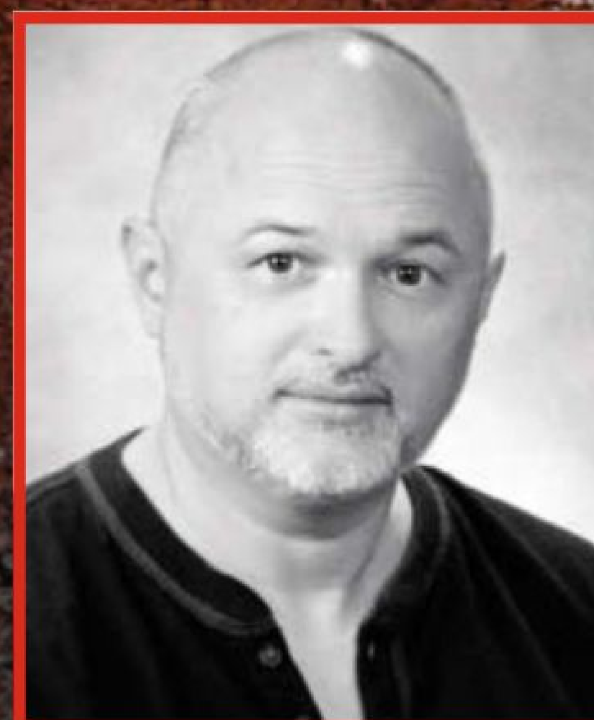


ALS ID SOFTWARE 1993 DAS 3D-BALLERSPEL *DOOM* TRICKREICH ALS SHAREWARE VERÖFFENTLICHTE, AHNTE NIEMAND, WIE EINFLUSSREICH ES WERDEN WÜRDE. WIR SEZIEREN DEN WOHL WICHTIGSTEN EGO-SHOOTER ALLER ZEITEN MIT CO-DESIGNER JOHN ROMERO, DEM DAMALIGEN GAME-DIRECTOR TOM HALL UND VIELEN WEITEREN.


JOHN ROMERO


SCOTT MILLER


©Terri Hall
TOM HALL


ALEX MAYBERRY


AUBREY HODGES

Die heutige Computerspiele-Landschaft wäre ohne id Softwares *Doom* undenkbar. Es war nicht das erste Spiel, bei dem der Spieler die Egoperspektive einnahm. Es war auch nicht das erste Spiel, in dem der Spieler aus der Egoperspektive mit Waffengewalt Gegner vom Bildschirm fegte.

Es war noch nicht mal das erste Spiel, das eine explizite Gewaltdarstellung inklusive „Blut“ bot. Aber es fasste all dies erstmals und nahezu perfekt zusammen. Jeder Ego-Shooter, der auf *Doom* folgte, galt als „*Doom*-Klon“ – nicht als „*Wolfenstein 3D*-Klon“. Im Gegensatz zu Letzterem definierte *Doom* ein komplettes Genre, nur wusste das damals noch niemand. Wo *Wolfenstein 3D* aufhörte, legte *Doom* richtig los.

Doom war die Kulminierung aller Fähigkeiten und Techniken, die John Carmack und der Rest des id-Entwicklungsteams bei *Hovertank 3D* und *Wolfenstein 3D* erlernt hatten. Es bewies, dass rasante Action nicht nur in Spielhallen zu finden war, sondern auch auf PCs – per Tastatursteuerung, wohlgemerkt! PCs waren bis dato hauptsächlich für Simulationen, Strategie und Rollenspiele bekannt gewesen – aber doch nicht für schnelle Action! Selbst Bill Gates erkannte den Reiz des Spiels und warb in einem Video für die Windows-95-Portierung *Doom95*, da Microsoft Windows zu einer ernsthaften Option für Gamer machen wollte.

Der gigantische Erfolg von *Doom* und das anhaltende Interesse an 3D-Spielen führten zu einer Flut an Nachahmern und Fortentwicklungen. Am fleißigsten war id selbst, die das fast identische *Doom II* und später das technisch noch mal extrem verbesserte *Quake* veröffentlichten. Weitere zeitgenössische Spiele im *Doom*-Stil waren zum Beispiel *Heretic, Hexen, Star Wars: Dark Forces* oder *Duke Nukem 3D*. Einige dieser Spiele wurden mit der *Doom*-eigenen Engine erstellt, andere von Grund auf neu entwickelt.

Bis heute ist der Respekt der Branche und der Gamer für *Doom* ungebrochen. Die Fans erstellten bergeweise eigene Levels, schufen eine der ersten Modding-Communities der Spielegeschichte und schafften es sogar, nach der Freigabe des Quellcodes das Spiel auf Druckern zum Laufen zu bekommen. Und John Romero persönlich schnürte erst kürzlich mit *Sigil* ein Paket mit weiteren Levels für den fast 30 Jahre alten Titel. Wir freuen uns daher, dass wir uns den Klassiker von id Software mit John Romero und Tom Hall zusammen noch einmal genau ansehen durften – und so sowohl das Design als auch viele andere Aspekte besprechen und untersuchen können. ▶

INHALT

12 KONZEPT
Tom Hall über die Ursprünge von *Doom* und seine Auswirkungen auf die Branche.

14 DESIGN
John Romero über die Levels von *Doom* und die berühmte erste Map.

16 DÄMONEN
Ein Überblick über die vielen Feinde und die Waffen, die sie töten.

18 EVOLUTION
Wie Shareware-Konzept und Modding den Erfolg des Spiels stützten.

20 KOPIEN
Scott Miller zeigt uns die geistigen Nachfolger von *Doom*.

22 SYSTEME
Doom ist auf zig Systemen aufgetaucht. Wir zeigen besondere Beispiele und seine Auswirkungen auf die Branche.

KONZEPT DOOM

TOM HALL ÜBER DAS KONZEPT, DIE *DOOM*-BIBEL UND *DOOM* ALS MASSEN-PHÄNOMEN.


©Terri Hall

Bei seiner Veröffentlichung verfügte *Doom* über modernste Technologie, war dank seines Shareware-Distributionsmodells (einer von drei Akten war kostenlos) frei verfügbar und bot ein Konzept, mit dem nur wenige andere Spiele mithalten konnten. Tom Hall, der Director von *Doom*, erklärt, wie es dazu kam und wann das Entwicklerteam realisierte, was es geschaffen hatte.

RG: Welche Rolle hattest du?
TH: In den Anfangsjahren von id Software war John Carmack für die Engine zuständig, John Romero für die Tools, ich für das Design und Adrian Carmack für die Grafik. In zehn Wochen schrieben wir *Commander Keen 1–3*. Bei *Commander Keen 4–6* hatten wir mehr Zeit, auch für *Wolfenstein 3D* und *Doom*. Sobald das Konzept stand, schrieb ich eine kleine Story, entwarf die Waffen, Weltkarte, Layout, die Gegner. Adrian Carmack hat allerdings die BFG9000 beigesteuert.

RG: Was war die *Doom*-Bibel?
TH: Manche Fernsehsendungen besaßen eine Showbibel, die für Charaktere detailliert festlegte, was in der Welt möglich war und was nicht. Diese Idee übernahmen wir. Vorherige Spiele haben wir einfach so gemacht. Ich hatte die Idee für ein Monster, Adrian zeichnete es. Für ein Spiel wie *Rescue Rover* mit vielen Puzzle-Elementen habe ich ein Designdokument erstellt. Aber bei *Doom* haben wir neue Wege beschritten, 3D-Modelle erstellt und diese mit einer Videokamera in den Computer geladen. Es gab mehr Details, Technik und Werkzeuge für *Doom*, und es schien an der Zeit, ein zentrales Konzeptpapier für das komplette Projekt zu erstellen. Das komplette Dokument gibt es unter *https://5years.doomworld.com/doombible/doombible.pdf*

RG: Welche Elemente haben es nicht ins Spiel geschafft?
TH: Ich kann dir zwei Beispiele geben. Wir hatten uns für einen Versus- oder Koop-Modus für vier Spieler entschieden. Ich wollte das so darstellen: Diese vier Charaktere saßen in einem Pausenraum und spielten Karten. Dann platzte ein Dämon in den Raum und tötete jeden, der nicht von einem Spieler ausgewählt wurde. Spielst du allein, tötet er drei. Wenn es vier Spieler sind, stirbt niemand. Außerdem hatte ich einen Charakter namens Buddy Dacote, der dem Spieler Anweisungen gab. Wie im Film *Aliens* sollte er vor allem Angst machen. Dacote stand übrigens für „Dies at conclusion of this episode". Und so kam es auch, ähnlich wie Bishop in *Aliens* wäre Buddy durch einen Gegner gestorben.

RG: Welche Verbesserungen gab es gegenüber *Wolfenstein 3D*?
TH: Natürlich die voll texturierte Umgebung, die Beleuchtung, ein noch besseres Waffenarsenal und den Multiplayer-Modus. Das Beste für mich war, dass es dunkel werden konnte. Meines Wissens hatte das kein anderes Spiel. Das war erschreckend! Diesen *Doom*-Schauer habe ich bis zum aktuellen *Doom* nie wieder gespürt.

NACH DOOM

FOLGENDE SEQUELS UND SPIN-OFFS IM *DOOM*-FAHRWASSER SIND ERWÄHNENSWERT.



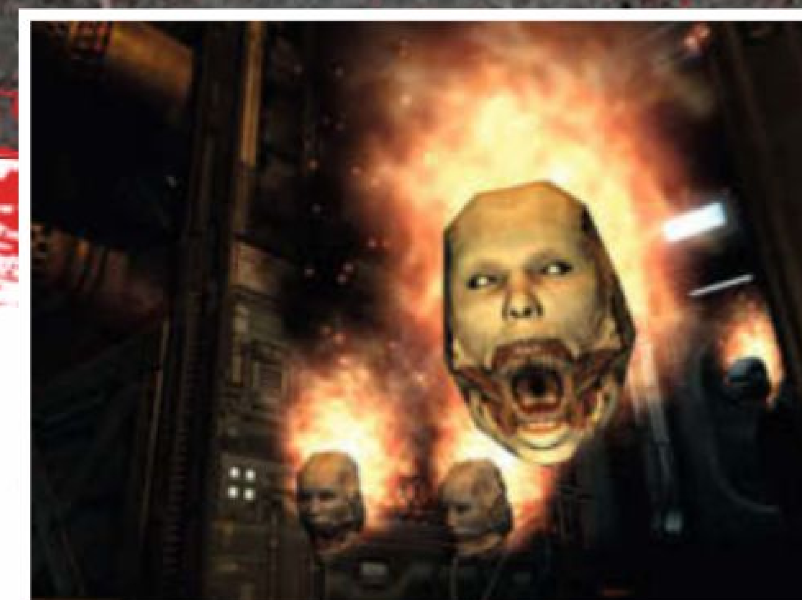
DOOM II: HELL ON EARTH
ERSCHIENEN: 1994

Die Fortsetzung bot verbesserte Multiplayer-Modi und schwierigere Levels, die weitaus größer waren. Zudem gab es neue Gegnertypen und die Super Shotgun, eine doppelläufige Schrotflinte.



DOOM 64
ERSCHIENEN: 1997

Exklusiv fürs N64 bot *Doom 64* eine brandneue Waffe, den Laser namens Unmaker, 32 exklusive Levels und zwei neue Monster. Es erscheint im März 2020 für Nintendo Switch.



DOOM 3
ERSCHIENEN: 2004

Erst nach zehn Jahren brachten John Carmack und sein Team einen dritten Teil. Es war ein Reboot des Originals. Sein starker Fokus auf geskriptete Horror-Elemente spaltete die Fanszene.





» [PC] Im zweiten Teil *Hell on Earth* geht es richtig zur Sache.



» [PC] Mehrere Abschnitte spielen in hellen Außenbereichen.



» [PC] Der einfache Faustschlag macht immer noch am meisten Spaß.



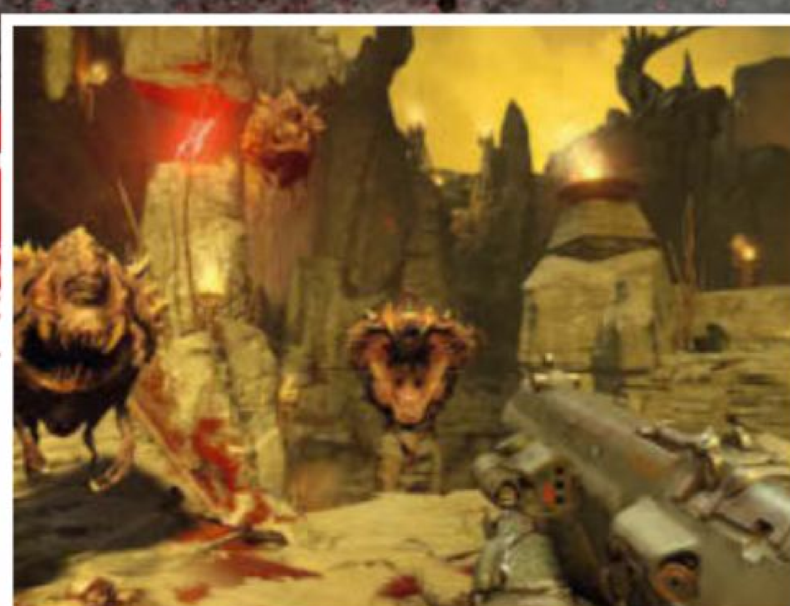
» [PC] Bockschwer: die letzten Levels von *Ultimate Doom*.

RG: Gab es nur *Doom* zu dieser Zeit?
TH: Ich erinnere mich, dass ich fast ein Spiel für Paramount zu *Aliens* entwickelt hätte, anstatt *Doom*. Adrian war ein riesiger Fan von HR Gigers Arbeit. Doch am Ende wollten wir alle unser eigenes Ding machen. Diese Entscheidung war eine Weichenstellung für ganz id Software.

RG: War das Shareware-Konzept wichtig?
TH: Sehr wichtig, da so jeder *Doom* vor dem Kauf ausprobieren konnte. Und dann waren die Leute süchtig danach.

RG: Wann habt ihr kapiert, wie populär *Doom* geworden war?
TH: Als es sich in den öffentlichen Zeitgeist eingeschlichen hatte. Es gab nicht nur ein *Wired*-Cover oder haufenweise Auszeichnungen. Alle meine Freunde spielten es nach der Arbeit! Später kamen Leute auf mich zu und sagten: „Ich habe ein Semester wegen *Doom* verloren!". *Doom* war eine Antwort beim TV-Quiz Jeopardy. *Doom* ist jetzt Teil unserer Kultur.

RG: Wie ist es so, eines der einflussreichsten Spiele aller Zeiten entwickelt zu haben?
TH: Es war ein Privileg, mit solch unglaublich talentierten Entwicklern zusammenzuarbeiten. Wir waren nicht nur Entwickler, wir waren Freunde. Wir haben tolle Spiele zusammen gemacht und ein Genre entwickelt, den Ego-Shooter. Es war eine Ehre, die Gründungskonzepte zu definieren, die einfachen, aber wesentlichen Bausteine eines Genres, die bis heute verwendet werden. *Doom* war der Höhepunkt von allem, was wir gelernt hatten. Ich fragte John Carmack beim Release, wie er das fertige Spiel einschätzte. Er sagte: „Es ist besser, als wir dachten." ▶



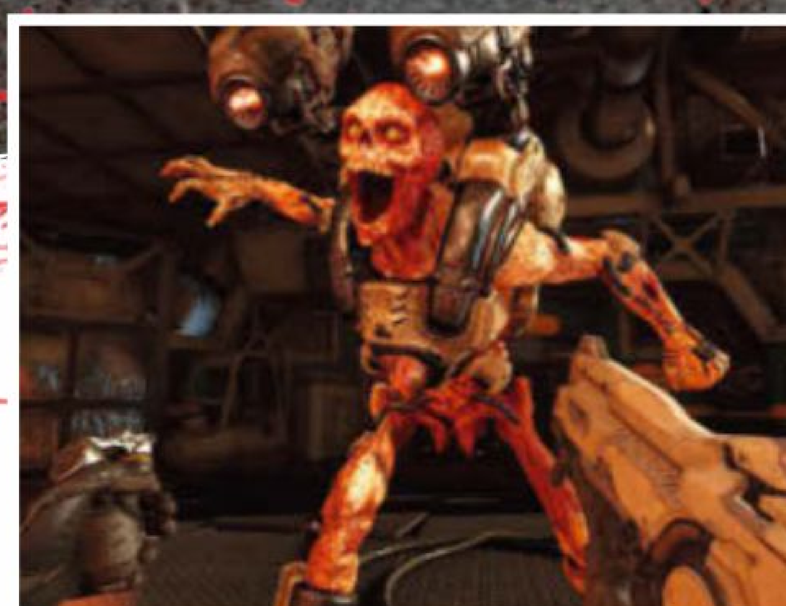
DOOM
ERSCHIENEN: 2016

Als Teil 4 im Jahr 2008 angekündigt, dann lange verzögert, inklusive eines Neustarts 2011. Als es endlich erschien, überzeugte das neue *Doom* mit Tempo, vielen Waffen und brutalen Glory Kills.



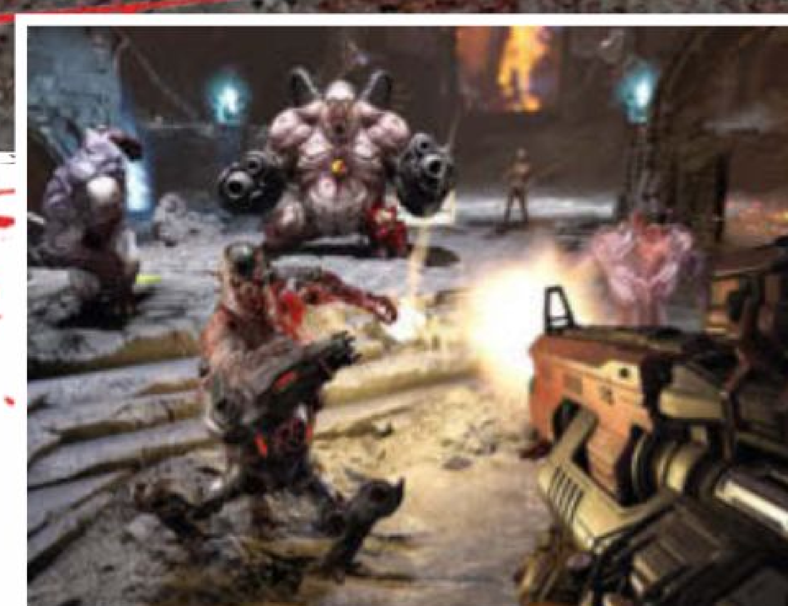
DOOM PINBALL
ERSCHIENEN: 2016

Dieser an das 2016er-Reboot angelehnte Tisch ist Teil des Bethesda-Bundles von Zen Studios. Bietet viele Missionen und versteckte Anspielungen auf die Reihe.



DOOM VFR
ERSCHIENEN: 2017

Der Sprung in die virtuelle Realität überzeugt! *Doom VFR* wurde basierend auf dem 2016er-Reboot mit einer eigenen Story und für die Nutzung mit PlayStation VR und HTC Vive entwickelt.



DOOM ETERNAL
ERSCHEINT: im März 2020

Mehr Glory Kills, Kletter- und Dash-Moves, viele neue Feinde. Die Waffe des Spielers ist wieder mittig unten am Bildschirmrand platziert statt wie heutzutage üblich seitlich versetzt.

DESIGN DOOM

JOHN ROMERO ERKLÄRT, WIE DAS LEVEL-DESIGN *DOOM* KONKURRENZLOS GUT MACHTE.

Einzigartig machen *Doom* nicht nur seine beeindruckende Ausleuchtung, seine charakteristischen Gegner oder sein Waffenarsenal. Der vierte und vielleicht entscheidende Meilenstein ist das exzellente Level-Design, bei dem sich Objekte wie Brücken und Bögen aus technischen Gründen niemals überkreuzen durften.

„Es war damals ohne echtes 3D viel einfacher", erklärt John Romero, der die Levels von *Doom* erstellt hat. „Die Levels hatten nur eine Ebene, ohne etwas darüber oder darunter. Wir wollten 1993 die schönste Welt mit einer guten Bildrate für 386er-PCs mit 33 MHz schaffen." Was viele vergessen haben: Man konnte gar nicht nach oben oder unten zielen, sondern das Fadenkreuz nur in der Horizontalen ausrichten, das Programm „wusste" dann schon, dass man den fliegenden Gegner vor einem treffen wollte.

Zudem bietet das Design viel Abwechslung. In *Doom 3* treten vermehrt Jumpscares auf, während andere Serienteile den Weg aus einem Raum erst nach Beseitigung aller Gegner freigeben. Der Spieler weiß nie genau, was ihn erwartet. Dass der erste Teil als Shareware veröffentlicht wurde, hatte wohl ebenfalls Einfluss: Um den Spieler zum Kauf des ganzen Spiels zu verleiten, mussten die kostenlosen Levels mit die stärksten sein. Die Levels in *Doom* folgen zudem alle einer Grundstruktur: Manche sind streng symmetrisch aufgebaut, manche asymmetrisch. Was macht einen guten *Doom*-Level aus? John: „Es braucht eine Idee für das Gesamtdesign, feste Orientierungspunkte und Einblicke in bisher versperrte Abschnitte. Greifen die Feinde aus der Deckung an? Gibt es Ruhepausen zum Erkunden? Es gibt unendlich viele Designideen, die mit der Technik von *Doom* realisierbar sind."

Trotz massiger Action muss der Spieler die Levels auch erforschen. Er findet fehlende Schlüssel und zusätzliche Munition und Waffen. Ungewöhnlichen Stellen in den eigentlich regelmäßig aussehenden Kartenlayouts sind oft Zugänge zu Geheimverstecken. „Diese Geheimnisse sind ein wichtiger Spaßfaktor", fährt John fort. „Es gibt nützliche Items dort, und wenn es eng wird, prüft man jede Wand auf eine Geheimtür! In meinem kürzlich veröffentlichten *Sigil* (Levelpack) gibt es in jedem Level mindestens vier Geheimtüren. "

Wir finden es beeindruckend, wie gut sich der Startlevel heute noch spielt. Er führt brillant in die Spielmechanik ein und ist exzellent designt. John dazu: „E1M1 *[für „Episode 1, Mission 1", Anm. d. Red.]* war der letzte Level, den ich erstellt habe. So konnte ich das gesamte Spieldesign in diesen Räumen konzentrieren. Der Spieler bekam einen umfassenden Eindruck von dem, was noch vor ihm lag." Welche Levels hält John für die besten? „Das ist hart", antwortet er. „An E1M1 erinnern sich die Menschen. E1M3 hatte die besten Geheimräume. E1M7 war groß. Und ich habe E2M5 geliebt, weil er riesig war. E2M2 war das erste Kistenlabyrinth in einem 3D-Spiel. Im beängstigenden E2M8 debütierte der Cyberdemon. Es ist so schwer, sich zu entscheiden! Okay, ich nehme einfach E1M7. Er hat so viel zu bieten!" ▶



KOMMENTIERT

JOHN ROMERO BLICKT AUF SEINEN BERÜHMTEN ERSTEN LEVEL ZURÜCK.





„Ein versteckter Schalter. Die Spieler sollten leichter auf den geheimen Bereich zugreifen können. Im Deathmatch sehr beliebt."

„Oben auf der ersten Treppe liegt eine grüne Rüstung als Hilfe für das, was kommt."





„Der Hof im Freien ist ein wichtiger Teil des Levels, da er den Spielern zeigt, dass sie tatsächlich irgendwie nach draußen gelangen können. Die blaue Rüstung ist mächtig und im Deathmatch extrem wichtig. In diesen Bereich führen zwei Geheimtüren."



„Dieser Raum ist der zweite mit Feindkontakt. Zwei Gegner flankieren den Eingang und könnten den Spieler überraschen."



„Der Zickzack-Weg verhindert einen Sprint zum Ausgang. Die Gegner haben so Zeit für ihre Attacken. Durch ein großes Fenster sieht man den Startraum und einen Teich mit einer blauen Rüstung – da muss man doch irgendwie hinkommen!"

„Der blaue Teppich mit den Überresten eines Space Marine ist ein unerwarteter Farbklecks. Rechts sieht man die Berge von Phobos. Der Beginn eines großartigen Abenteuers. "



„Endlich: der Ausgang. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden wartet hier jemand auf den Spieler."



„Hier liegen eine Schrotflinte und ein Health Pack, hauptsächlich fürs Deathmatch."

DÄMONEN DOOM

EIN KURZER BLICK AUF DAS BESTIALISCHE ENSEMBLE DER MONSTER, UND MAN WEISS SOFORT, DASS DIESE FIGUREN AUS *DOOM* STAMMEN. DOCH WAS MACHT DIESE BRUT SO KULTIG?

Vor *Doom* gab es oft nur drei Spielszenarien: die Schwerter und Zauber der tolkienschen Fantasy (zumeist in Rollenspielen), historische Settings wie den Zweiten Weltkrieg (in der Strategie) oder die Lasergewehre und interstellaren Raumschiffe der Science-Fiction. *Doom* hob sich davon ab und präsentierte dämonische Bestien direkt aus der Hölle.

„Die Dämonen stammen aus unserer *Dungeons & Dragons*-Kampagne, die Carmack bis 1991 durchgeführt hat", verrät John Romero. „Die Welt wurde darin von einer unendlichen Menge höllischer Dämonen zerstört. Das erschien uns sehr geeignet."

Der Film *Aliens* war eine Inspiration für die beklemmende Atmosphäre. Aus *Evil Dead 2* kam die Idee zur Schrotflinte, Kettensäge und dem schwarzen Humor. Zudem können manche Gegner zeitweise unsichtbar werden – *Predator* lässt grüßen. „Zunächst entwarfen wir menschenähnliche Feinde, die eigentlich Zombies waren, bevor wir abstrakter dachten", erzählt Romero.

Der Imp hat braune Haut, rote Augen und Stacheln an Schultern, Ellbogen und Knien. Der Höllenbaron ähnelt einem Satyr mit rosafarbenem Torso und braunen Beinen, oder, wie das Handbuch ihn beschrieb: „Robust wie ein Bulldozer und fast so groß wie Goliath, sind sie die schlimmsten Kreaturen auf zwei Beinen seit dem Tyrannosaurus Rex." Der Cacodemon ist ein großer, runder, schwebender roter Kopf mit kleinen Hörnern, einem Auge und einem großen Mund, der Kugelblitze ausstoßen kann. Nach und nach wurde der Spieler mit neuen Dämonen konfrontiert und musste immer wieder neu überlegen, wie er sie am besten bezwang.

Die Monstren wurden zunächst aus Ton geformt. Davon konnte schnell ein 3D-Modell gescannt werden. Doch für die Animationen mussten die Grafiker die Positionen von Armen und Beinen manuell verändern. Trotz dieses Aufwands stellte das Team enorme Kreativität unter Beweis. Diese Originalität und Einzigartigkeit machten die Gegner unverwechselbar. „Der Baron ist unvergesslich, weil er am ehesten wie ein klassischer Dämon aussah", vermutet John. „So etwas wie den Cacodemon gab es in keinem anderen Spiel zuvor." ▶

DÄMONISCHE BIESTER...

Die Fußsoldaten der Hölle

UNTOTER MENSCH



Diese untoten Soldaten, auch Zombies genannt, sind die ersten Feinde. Bald stellen sie nur noch Kanonenfutter dar, weil sie selbst kaum Schaden anrichten.

UNTOTER SERGEANT



Dieses Zombie-Soldaten-Upgrade schießt mit einer gefährlichen Schrotflinte. Es erscheint gerne hinter geheimen Mauern, die sich in unmittelbarer Nähe des Spielers öffnen.

IMP



Der Imp ist der erste echte Dämon, der im Spiel auftaucht. Er ist perfekt geeignet, den Run-and-gun-Kampfstil zu üben, der für das Überleben im Spiel so wichtig ist. Dann stellen die langsamen Geschosse nämlich kein Problem dar.

GESPENST



Ein Dämon, der sich ab und zu unsichtbar macht – blöd nur, dass PlayStation und N64 den Unsichtbarkeits-Effekt der DOS-Version nicht darstellen konnten! Im Bild das N64-Sprite.

DÄMON



Nutzt seine Geschwindigkeit, um mit dem Spieler in den Nahkampf zu gehen. Die Beine des Dämons sind dem *Jurassic Park*-Spielzeug des Dilophosaurus nachempfunden.

VERLORENE SEELE



Ein schwebender Schädel mit Hörnern auf der Stirn und Flammen am Hinterkopf. Man bemerkt sie in der Regel erst am charakteristischen Fauchen, wenn sie schon angreifen – gerne auch im Rudel.

CACODEMON
Mittlerweile das Aushängeschild der Serie. Der Cacodemon basiert zum Teil auf dem Astral Dreadnought von der Titelseite des *Manual of the Planes* (1987) der *AD&D*-Regeln.

CYBERDEMON
Eine der drei größten Bedrohungen im ganzen Spiel. Der geheime Level „Go 2 It" von *Final Doom* enthält nicht weniger als 13 Cyberdemons, unabhängig von der gewählten Schwierigkeitsstufe.

HÖLLENBARON
Mit Ausnahme des Cyberdemon und des Spinnen-Masterminds sind sie die zähesten Gegner. Sie überleben etwa fünf Raketentreffer oder 15 Schrotladungen oder 50 Plasmazellen oder 100 Kugeln.

SPIDERDEMON
Ein großes Gehirn mit zwei roten Augen und einem scharfzahnigen Mund mit vier an einer Metallplattform befestigten mechanischen Beinen. Der letzte Boss des Spiels.

... UND WIE MAN SIE KILLT

Das überlebt kein Dämon!



SCHLAGRING
Die einzige Nahkampfwaffe und immer verfügbar. In Kombination mit dem Berserker-Power-up ein großer Spaß in einem Raum voller Gegner!



KETTENSÄGE
Die Kettensäge verursacht so viel Schaden wie der Schlagring, aber viermal schneller. Muss in späteren Serienteilen betankt werden.



PISTOLE
Die Basiswaffe eines Space Marines steht euch zu Beginn als einzige Feuerwaffe zur Verfügung. Sie ist relativ nutzlos gegen alles, was stärker ist als die Zombie-Soldaten.



SCHROTFLINTE
Eine gute Allzweckwaffe, die mittelschweren bis hohen Schaden verursacht. Die Nachladezeit ist etwas länger, dafür fegt sie besonders schwächere Gegner zuverlässig weg.



CHAINGUN
Nutzt die gleiche Munition wie die Pistole. Sehr gut gegen große Mengen kleiner Monster oder einzelner großer Monster. Sehr hohe Schussfrequenz, hohe Streuung.



RAKETENWERFER
Weil die tödlichen Geschosse nur sehr langsam fliegen, muss man die Bewegung des angezielten Feindes einberechnen. Wird er unbedacht eingesetzt, kann der Spieler sich selbst verletzen.



PLASMAGEWEHR
Sehr hohe Schussfrequenz, starke Streuung, extrem unpräzise. Doch in den richtigen Situationen mäht sie riesige Gegnergruppen hinweg wie Sturmwind ein Pusteblumen-Feld.



BFG9000
Die BFG („Big Fucking Gun") ist die ultimative Waffe in Doom, die quasi jeden Gegner auf einen Schlag vernichten kann. Sie nutzt dieselbe Munition wie das Plasmagewehr.

EVOLUTION DOOM

DOOM HATTE ALLES, UM DIE BRANCHE AUFZUMISCHEN. DAZU GEHÖRTE NICHT NUR DIE WAHL DES VERTRIEBSMODELLS.





» [PC] *Hell Revealed* war für seinen harschen Schwierigkeitsgrad bekannt.



Die Shareware-Version von *Doom* findet sich immer noch in unzähligen Ecken des Internets. *Doom* war seinerzeit das Thema schlechthin im Spielebereich.

id Software entschied, ein komplettes Drittel des Spiels (die erste von drei Episoden) kostenlos zur Verfügung zu stellen, um die Spieler anzufixen. Allein mit der Shareware-Fassung konnte man stundenlangen Spaß haben. So musste *Doom* nicht nur auf Screenshots oder Anzeigen in Zeitungen setzen, um bekannt zu werden, sondern profitierte von der effektivsten Werbung überhaupt: der Mundpropaganda.

Die Idee stammte aber nicht von id: Apogee Software (der Publisher der frühen id-Spiele) führte 1987 für die *Kroz*-Serie das „episodische Shareware-Modell" ein, das später auch *Doom* nutzte. Shareware war hierbei ein voll lauffähiges Spiel kürzeren Umfangs. Die restlichen Episoden oder Levels musste man dann durch Bezahlung erwerben – nicht als „In-App-Purchase", wie heute im App Store und Co. üblich, sondern durch Erwerb der Vollversion, die dann neben den neuen auch die Shareware-Levels nochmals enthielt.

In der Shareware-Fassung von *Doom* waren alle Waffen, alle Monster und alle Geheimnisse, die auch im Vollpreisspiel stecken, prinzipiell enthalten. Am Ende der Shareware-Episode tritt der Spieler gegen zwei Höllenbarone an. Das danach auftauchende Portal bringt ihn in einen dunklen Raum, wo er sofort den Tod findet. Eine schnöde Texttafel klärt anschließend auf, dass es weitere Levels nur gegen Bares gibt. Regale mit Shareware-Spielen auf einzelnen 5,25-Zoll- und später 3,5-Zoll-Disketten waren damals in Einzelhandelsgeschäften nicht unüblich, oder man ließ sie sich für einige D-Mark per Post zuschicken. Verbreitet wurden die Spiele auch über Bulletin Boards, die Vorläufer des heutigen Internets.

Das Shareware-Konzept sorgte für eine hohe Verbreitung, doch die Beliebtheit von *Doom* hatte noch einen anderen Grund. id hatte nämlich bereits beim Vorgängerspiel *Wolfenstein 3D* bemerkt, wie viele Levels von der Community dafür entwickelt wurden. *Doom* sollte daher für Modder so offen wie möglich sein. Die Entwickler schufen deswegen die berühmten WAD-Dateien (für „Where is All the Data?", wo stecken all die Daten?), die von der Engine eingelesen werden. Die WADs selbst konnte jeder per Editor verändern und so zum Modder werden und eigene Levels entwerfen.

Alex Mayberry, der als Designer und Produzent an Spielen wie *Diablo III* gearbeitet hat, erinnert sich an seinen Erstkontakt mit *Doom*: „Ich verwechselte es zunächst mit einer neuen Version von *Wolfenstein 3D*.





DIE BESTEN WADS

Noch nicht genug? Ladet euch diese WADs herunter!



DOOM THE WAY ID DID

27 neue Levels, die den Kartenstil von Sandy Petersen, John Romero und Tom Hall imitieren. Erschien 2011 zum 18. *Doom*-Geburtstag, im gleichen Jahr wie *Duke Nukem Forever*.



ALIENS TC

Diese Total Conversion von Justin Fisher aus dem Jahr 1994 basiert auf dem *Aliens*-Film. Sie ist bekannt für ihre dichte Atmosphäre. Film-Fans erkennen hier vieles wieder.



ICARUS: ALIEN VANGUARD

Erschien 1996 und bot unter anderem 32 neue Levels. Belegt Platz 6 unter den Top-100-Alltime-WADs. Die Fortsetzung, *Daedalus: Alien Defense*, wurde 2003 veröffentlicht.



CHEX QUEST

Preisgekröntes, gewaltfreies Müsli-Werbespiel, das unter Nutzung der *Doom*-Engine von Digital Café entwickelt und 1996 veröffentlicht wurde. Die Müsli-Verkäufe sollen nach dem Release um 295 % gestiegen sein.





» [PC] In *Eternal Doom* startet der Spieler aus einer Kryokammer heraus.



Schließlich habe ich die Shareware-Version heruntergeladen und ausprobiert. Ich erinnere mich, wie beeindruckt ich davon war." Doom wurde zu Alex' Einstieg in die Branche: „Zuerst wollte ich einfach etwas im Spiel ändern. Ich tauschte die erste Schrotflinte im Spiel gegen ein Plasmagewehr. Von da an baute ich komplette Levels." Alex wurde Mitglied der WAD-Community, sein Engagement in der Modding-Szene wuchs. Mit anderen Moddern gründete er das Team Eternal, das sich in Chatrooms auf CompuServe austauschte. Gemeinsam erstellten sie die erste Total Conversion (ein neues Spiel auf der Engine-Grundlage eines anderen) von *Doom II* namens *Eternal Doom*.

Neben den Total Conversions *Aliens*, *Hell Revealed* und *Memento Mori* war *Eternal Doom* eines der bekanntesten WADs, die es für die *Doom*-Serie gab. Selbst heute gibt es noch eine lebhafte Community, die Doom-WADs spielt.

„Das Spiel ist definitiv gealtert", gibt Modder Paul DeBruyne zu, der als skillsaw bekannt ist. „Doch es ist niemals alt geworden! Weil es immer etwas Neues zu erleben gibt." Paul moddete von 1998 bis 2018 und gewann für seine Projekte *Vanguard*, *Lunatic*, *Valiant* und *Ancient Aliens* mehrere Auszeichnungen der Modder-Szene. „Bei der Veröffentlichung des *Doom*-Quellcodes kurz vor Weihnachten 1997 versprach id, dass *Doom* weiterhin neue Funktionen erhalte und auf moderne Betriebssysteme portiert werde". Diese Entscheidung habe die Community selbst nach 25 Jahren sehr stabil und autark gemacht. Paul schließt: „Ich glaube nicht, dass irgendein Unternehmen jemals wieder ein so großes Vertrauen in die Community eines Spiels beweisen wird." ▶



ETERNAL DOOM

Erweiterte *Doom II* um 32 Levels und einen völlig neuen Soundtrack. Viele der Macher dieses MegaWADs kamen später als professionelle Designer in der Spieleindustrie unter.



SIGIL

Als schöne Überraschung zum 25-jährigen Jubiläum von *Doom* kehrte John Romero selbst zur Levelgestaltung zurück. SIGIL beginnt sehr schwer und wird immer schwerer, die neun Solo- und neun Multiplayer-Maps sind offenkundig vom Meister für echte Kenner konzipiert.



MAESTRO DES CHAOS

Aubrey Hodges spricht über die Konsolen-Soundtracks.

RG: Wie bist du zum Auftrag gekommen, den *Doom*-Soundtrack zu komponieren?

AH: Als id und Midway beschlossen, gemeinsam *Doom* auf Konsolen zu portieren, besuchten mich die id-Jungs bei Midway. Sie baten mich, das Musik- und Sounddesign für die PlayStation-Version zu erstellen. Ich begann noch am selben Tag mit dem Projekt.



» Aubreys *Doom*-Musik findet ihr auf *aubreyhodges.bandcamp.com*.

RG: Kanntest du den originalen PC-Soundtrack?

AH: Oh ja, wir alle haben damals *Doom* gespielt! Ich habe geliebt, was Bobby Prince erschaffen hatte, seine Musik hatte einen witzigen, energetischen Charakter.

RG: Wie lange hast du für die PlayStation-Musik gebraucht?

AH: Ich habe die Musik und Sounds in ungefähr vier Monaten fertiggestellt. Ich musste einige Einschränkungen überwinden. CD-Audio konnte während des Spiels nicht verwendet werden, da auch die Leveldaten von der CD gelesen wurden. Das hieß, dass ich den eingebauten MIDI-Sampler verwenden musste. CD-Musik gibt es nur im Titelbildschirm, in den Menüs, im Demo-Modus sowie im Pausenmodus. Außerdem hatte ich nur 500 KB Speicher für alle Musik und Soundeffekte. Nach heutigem Verständnis ist das winzig! Ach ja, und die von Sony gelieferte Entwicklungssoftware für die PlayStation war nur auf Japanisch verfügbar.

RG: Sollte der Soundtrack im Vergleich zum PC-Original noch bedrückender werden?

AH: Ich bin ursprünglich in eine ähnliche stilistische Richtung gegangen wie das Original. Aufgrund der Speicherbeschränkungen musste ich jedoch über den Tellerrand hinaus denken und experimentieren. Ich ersetzte also die Originalmusik durch dunklere Ambient-Stücke, die für eine beklemmendere Atmosphäre sorgen sollten. Ich merkte, dass mit dieser Art von Musik derselbe Grad an Stress und Anspannung erreicht werden konnte wie im Original. Sie harmoniert mit der dunklen Umgebung und verstärkt den unwirtlichen Eindruck dieser Orte.

RG: Was bietet die Fassung zum 20-jährigen Jubiläum Besonderes?

AH: Diese Version enthält erweiterte Arrangements aller Level-Tracks von jeweils über zehn Minuten Länge, neue Versionen des Hauptthemas und der Final-Tracks sowie acht neue Bonustracks, die mit denselben Techniken wie vor 20 Jahren erstellt wurden. Insgesamt sind das mehr als fünfeinhalb Stunden Musik!

KOPIEN DOOM

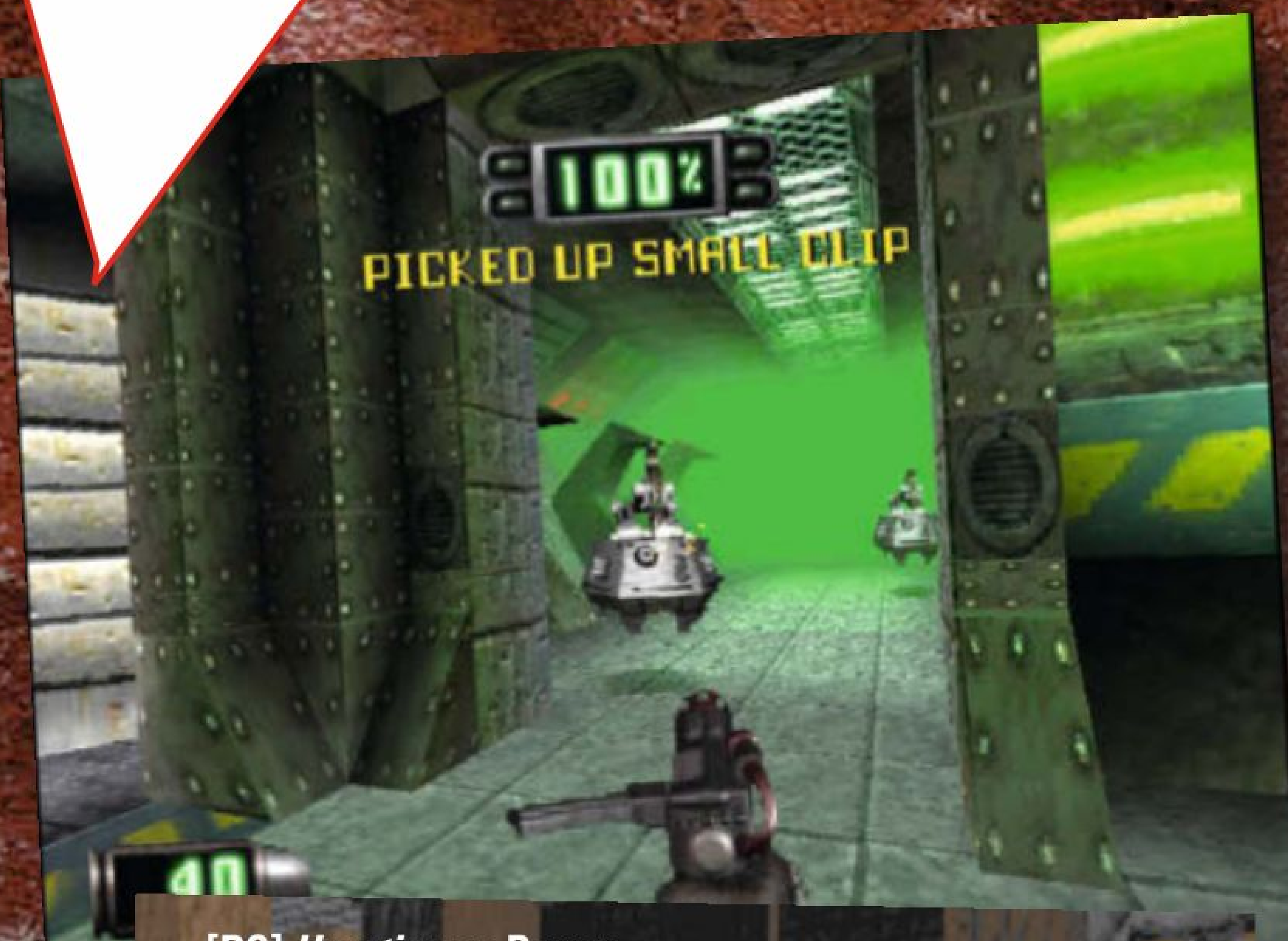


NOCH BEVOR SICH „EGO-SHOOTER" ALS GENRENAME DURCHSETZTE, WAREN SOLCHE SPIELE ALS „DOOM-KLON" BEKANNT.

» PC] *Strafe* aus 2017 kann seine *Doom*-Wurzeln nicht verbergen.



» [PC] *Duke Nukem 3D* brachte das Genre auf seine etwas eigene Art weiter.





» [PC] *Heretic* von Raven nutzt die *Doom*-Engine.

Ein Spiel ist dann epochal, wenn alle, die ihm nacheifern, den Vergleich mit ihm standhalten müssen. Bis zum heutigen Tag wird jedes Action-Rollenspiel mit isometrischer Perspektive als „Diablo-Klon" bezeichnet. *Doom* war nicht der erste Ego-Shooter (das war *Wolfenstein 3D*), hat aber dennoch ein ganzes Genre definiert.

„*Doom* ist die größte Errungenschaft in der Spielebranche", konstatiert Scott Miller. Der gründete 1987 Apogee, aus dem später 3D Realms wurde. „Es war in vielerlei Hinsicht innovativ. Die 3D-Engine, das rasante Spielgefühl, die eingebaute Unterstützung der Mod-Community und der LAN-Multiplayer für Deathmatch und Koop: All das verband sich zum ultimativen Mix aus technischem Fortschritt und fantastischem Gameplay. "

Apogee Software hatte *Wolfenstein 3D* produziert und veröffentlicht, und so hatte Scott eine enge Beziehung zum Team von id Software. „Ich besuchte während der Entwicklung von *Doom* mehrmals die Büros von id und konnte so das Spiel in verschiedenen Phasen sehen."

Doom war eine Sensation, das verstanden viele der zeitgenössischen Entwickler sofort. Es erschien im Dezember 1993, doch bereits 1994 gab es eine ganze Reihe von Spielen, die seinen Ansatz nachahmten. Einige wollten ihr eigenes Ding machen, während andere das bestehende Werk verbessern wollten. Thomas Borovskis orakelte 1994 in der deutschen Zeitschrift *PC Games*: „Mehr als ein Labyrinthspiel ist *Doom* eigentlich nicht. Oder etwa doch? Vielleicht ist das Spiel auch der Vorreiter einer neuen Generation von Computerspielen."

„Wir haben uns danach auf Spiele mit Charakteren wie Duke und Lo Wang konzentriert", fährt Scott fort. „Wir haben unseren Spielen ganz bewusst bestimmte Elemente hinzugefügt, um aufzufallen. Vorrangig war das Humor in den verschiedensten Varianten. Technologisch hatten wir dagegen keine Chance, [mit id Software] mitzuhalten."

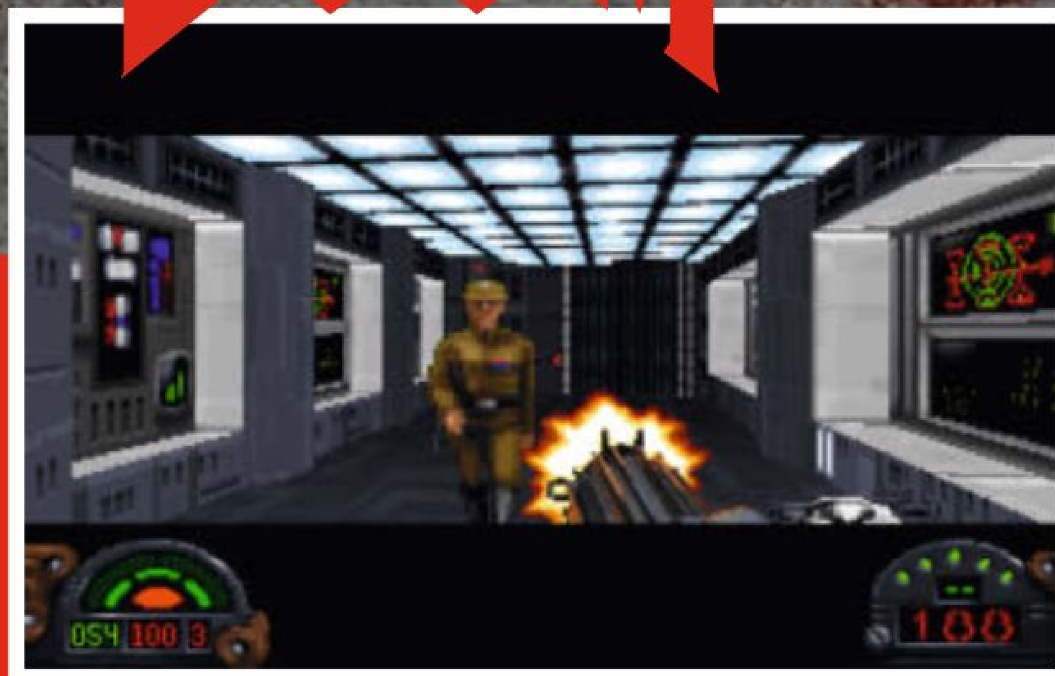
BEMERKENSWERTE DOOM-KLONE

Hier lohnt sich ein genauer Blick!



DUKE NUKEM 3D

Ein einzigartiger und humorvoller Charakter, übertriebene Waffen und ein paar Momente, die danach gierten, einen „ab 18!"-Stempel zu bekommen. Der Nachfolger ließ 14 Jahre auf sich warten und enttäuschte 2011 viele Spieler und Journalisten (aber nicht alle!).



STAR WARS: DARK FORCES

Der Titel brachte mit seinen Innovationen das Genre nach vorne. Endlich konnte der Spieler springen und sogar schwimmen, Vertikalität spielte eine große Rolle. Dazu die *Star Wars*-Lizenz – ein Hit.



MARATHON

Dieser Erstling der späteren *Halo*-Schmiede Bungie erschien 1993 für Mac. Als echte Innovation zu dieser Zeit galt das Zielen auch in der Vertikalen. Wegen der Apple-Exklusivität relativ unbekannt.



Wurde in den Jahren nach *Doom* irgendein Ego-Shooter veröffentlicht, wurde er als Klon bezeichnet. id selbst produzierte mit der *Doom*-Engine die Titel *Heretic* (1994), *Hexen: Beyond Heretic* (1995) und *Chex Quest* (1996). Apogee machte mit und brachte *Rise of the Triad* 1995 heraus. Ein *Doom*-Klon? „Ich habe ich diesen Begriff nie verwendet. Die Presse war damals nicht schlau genug, um zu erkennen, dass ein neues Genre aufkam, das Ego-Shooter-Genre", behauptet Scott.

Apogee erkannte definitiv die Zeichen der Zeit und benannte sich um: Als 3D Realms veröffentlichten sie *Blood, Shadow Warrior* und *Duke Nukem 3D*, um auf den Ego-Shooter-Zug aufzuspringen. Vor allem Letzteres schaffte es, *Doom* in der Bekanntheit nahe zu kommen. Technisch war es einen guten Schritt weiter, erlaubte es doch auch übereinander liegende Levelstrukturen, Features wie das Fliegen oder die berühmte Shrinking Gun.

Echtes, polygonbasiertes 3D hielt dann erst 1996 Einzug ins Genre, mit der Veröffentlichung von *Quake* – natürlich von id Software. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich an vielen Stellen schon der Begriff „Ego-Shooter" für das Genre durchgesetzt, auch wenn es teils noch als „3D-Action" oder eben Klon bezeichnet wurde. Ab 1998, nachdem andere beeindruckende Shooter wie *Half-Life* oder *Unreal* erschienen waren, sprach dann niemand mehr von „*Doom*-Klonen". Das Genre war erwachsen geworden.

1999 erschienen *Unreal Tournament* und die legendäre *Half-Life*-Modifikation *Counterstrike*, die das Genre auf ein komplett neues Niveau im Multiplayer-Segment hievten. Das Erbe eines Spiels wie *Doom* bleibt dennoch unzerstörbar. Seit die Indie-Studios die Popularität des Neo-Retro-Gaming gesteigert hat, ist der Begriff „Doomclone" wieder aufgetaucht. Sogar ein entsprechendes Tag bei Steam gibt es. 2013 erschien zum Beispiel ein Remake zu *Rise of the Triad*. ▶

DIE DOOM-TERMINOLOGIE

Nur wenige Spiele hatten einen vergleichbaren Einfluss wie *Doom*. „Doomclone" ist nur ein Beispiel, mit dem man einfach und effektiv zu erklären versuchte, wie ein *Doom* ähnliches Spiel gespielt wird.

Darüber hinaus gibt es Begriffe wie „WAD" („Where's All The Data?"). Es war das Standardformat für vom Spiel verwendete Paketdateien. „Deathmatch" ist aus dem Mehrspielermodus von *Doom* hervorgegangen, ebenso wie „fraggen" – was bedeutet, dass ein Punkt erzielt wird, indem man einen anderen Spieler tötet. Beides sind bis heute Kernbegriffe in Mehrspielerspielen.

Sogar das Konzept des „Speedrunning" begann mit *Doom*. Diese Disziplin, in der ein Spiel so schnell wie möglich durchgespielt werden soll, ist heute fester Bestandteil der Gaming-Szene.



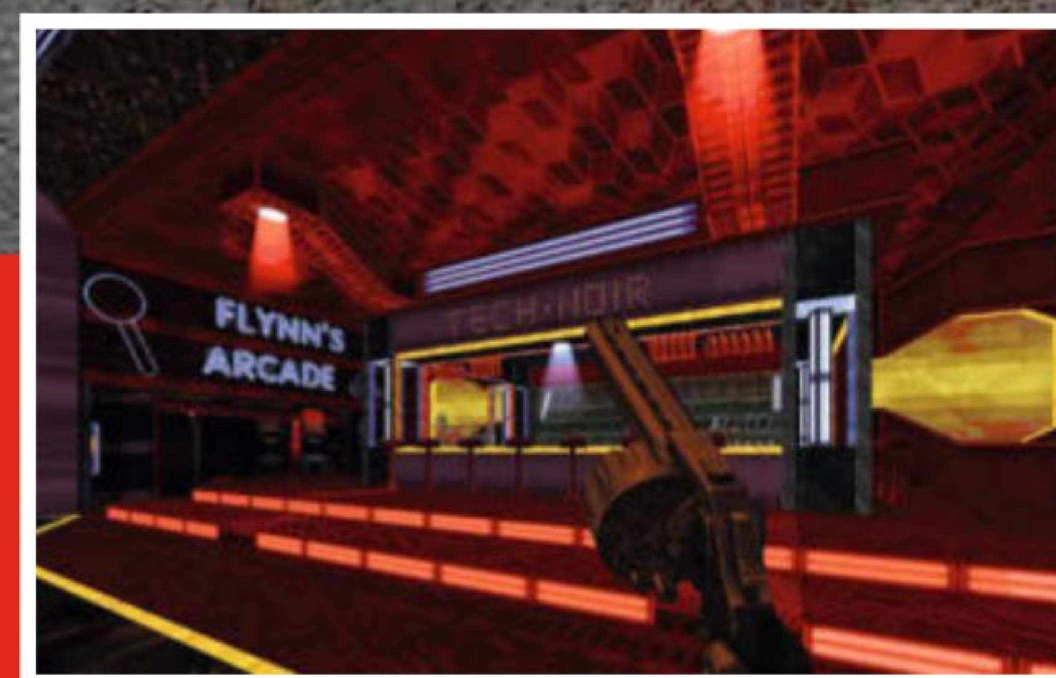
ZERO TOLERANCE

Ein Mega-Drive-Spiel, das nicht ganz die Geschwindigkeit oder Qualität von *Doom* erreichte. Zumindest bot es den Konsoleros ein ähnliches Spielgefühl wie die PC-Vorbilder.



HERETIC

Viele der Waffen im Spiel sind Überarbeitungen des *Doom*-Arsenals. Kein Wunder: Der Titel nutzt die gleiche, leicht verbesserte Engine wie *Doom*. Obendrauf gab es das okkulte Setting.



ION FURY

Ion Fury basiert auf einer modifizierten Version von Ken Silvermans Ego-Shooter-Engine Build (siehe Retro Gamer 4/2018) und ist das erste kommerzielle Spiel seit 20 Jahren, das diese Engine einsetzt.

KANN ES DOOM?

WENN EIN GERÄT EINE CPU HAT UND EINEN DISPLAY-ANSCHLUSS, GIBT ES MIT GROSSER WAHRSCHEINLICHKEIT AUCH EINE DOOM-PORTIERUNG DAFÜR. JA, SOGAR FÜR MIKROWELLEN!



» Diese Jaguar-Fassung war Grundlage vieler weiterer Portierungen.





» Auf der PlayStation gibt es die beste frühe Konsolenfassung.

Das Phänomen *Doom* verbreitete sich weit über den PC hinaus. Auf High-End-NeXT-Workstations entwickelt, erhielt es bald offizielle Ports für DOS, Mac OS, Linux, OS/2 und andere Betriebssysteme. Zum flüssigen Spiel wurde damals eine 486er-CPU empfohlen. Spieler, die mit einem älteren Prozessor unterwegs waren, mussten häufig die Option für den bildschirmreduzierenden Rand verwenden. So war *Doom* vor dem Erscheinen von Quake das Spiel, das PC-Enthusiasten als Referenz für die technische Überlegenheit ihres Boliden heranziehen konnten.

Alle Konsolen der damaligen Ära erhielten Konvertierungen, aber viele hatten Einschränkungen. Bei den meisten Videospiel-Fassungen fehlten zumindest einige Levels, und so gut wie bei jeder fehlten einige Gegner. Einige mussten ohne Musik auskommen. Selbst die exzellente PlayStation-Version musste Kompromisse eingehen, obwohl sie viele der *Doom II*-Levels und einen brandneuen Soundtrack aufwies. Und die 3DO-Portierung gilt in jeder Hinsicht als katastrophal.

Bereits 1997 veröffentlichte id Software den Quellcode für ihren Mega-Erfolg. Die Fans nahmen die Herausforderung an, was zu einigen bizarren Umsetzungen führte: Geldautomaten, Amazons Fire TV-Stick, digitale Oszilloskope, Mikrowellendisplays, Bildschirme smarter Kühlschränke, iPod Classic, sogar im Touchdisplay eines Thermomix-Nachbaus. Ein Ende ist nicht in Sicht. Doch eine Umsetzung wird es vermutlich nie geben: Das 1997 verbreitete Gerücht einer Atari-2600-Version entpuppte sich schnell als Scherz.

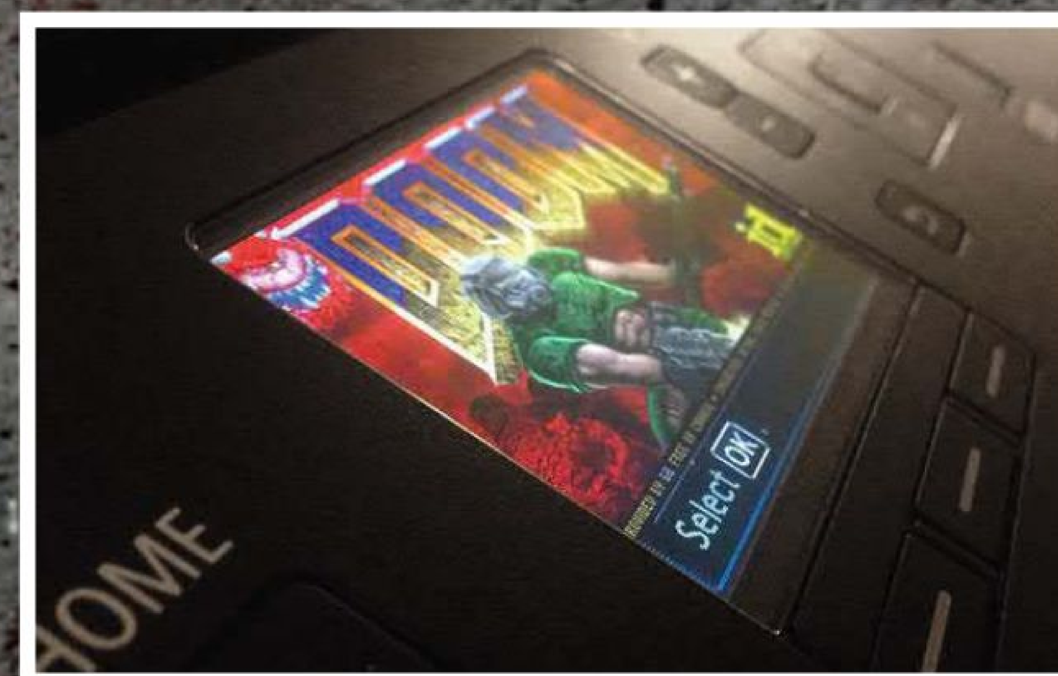
ES KANN DOOM

KAUM ZU GLAUBEN – SELBST AUF DIESEN GERÄTEN LÄUFT DOOM.



SNES

Das Spiel benötigte den SuperFX 2-Chip. Es war ein Wunder, dass es überhaupt funktionierte. Das Ergebnis ist eine respektable Version mit Levels, die auf den ursprünglichen Versionen basieren, und einigen Gegnern, die in anderen Konsolenversionen nicht vorkommen.



DRUCKER

Michael Jordon hat 2014 damit einen Sicherheitsfehler in den Pixma-Druckern von Canon demonstriert. Das Drucker-Display hat genau die richtige Auflösung für *Doom* ...

Q&A THE KINSIE

Der Besitzer von *It Runs Doom* (itrunsdoom.tumblr.com) entführt uns in die wundersame Welt der *Doom*-Portierungen.



RG: Wann bist du zum ersten Mal mit *Doom* in Kontakt gekommen?
TK: Das war die Shareware-Version auf dem PC, die mein Vater mitgebracht hatte. Ich war zu der Zeit allerdings Konsolenspieler, bis *Doom II* kam und mit ihm all die hochwertigen Mods. Da hat es mich dann doch gepackt.

RG: Warum katalogisiert man Portierungen?
TK: Früher gab es dafür eine Website, die ist aber offline. Das habe ich als großen Verlust empfunden. Ich habe versucht, auf Tumblr das Konzept wieder aufzunehmen – offenbar hat das bei den Fans genau den richtigen Nerv getroffen.

RG: Was sollen Umsetzungen auf so seltsame Geräte wie Drucker und Geldautomaten?
TK: Sogar relativ einfache und stromsparende moderne Geräte sind in der Regel rechenstärker als der durchschnittliche PC von 1993. Wer nun die Portierung auf ein Gerät schafft, auf dem keine vom Benutzer aufgespielte Software ausgeführt werden soll, etwa ein Drucker oder ein Geldautomat, erzeugt damit natürlich weitaus mehr Aufmerksamkeit. Es gibt außerdem Homebrew-Programmierer, die das Spiel auf den neuesten und besten Spielsystemen wie der Switch spielen möchten.

RG: Gibt es technische Gründe dafür, dass *Doom* so oft portiert wird?
TK: Es ist größtenteils in systemunabhängigem C geschrieben, wobei mehrere Betriebssysteme (DOS und NeXTSTEP) von Haus aus unterstützt werden. Die Veröffentlichung des offiziellen Quellcodes im Jahr 1997 öffnete die Türen für die Dokumentierung und weitere Entwicklung. Die letzten kleinen Fehlerchen wurden inzwischen von der Community behoben, was zu einer sauberen, gut dokumentierten und ausgereiften Codebasis führt.

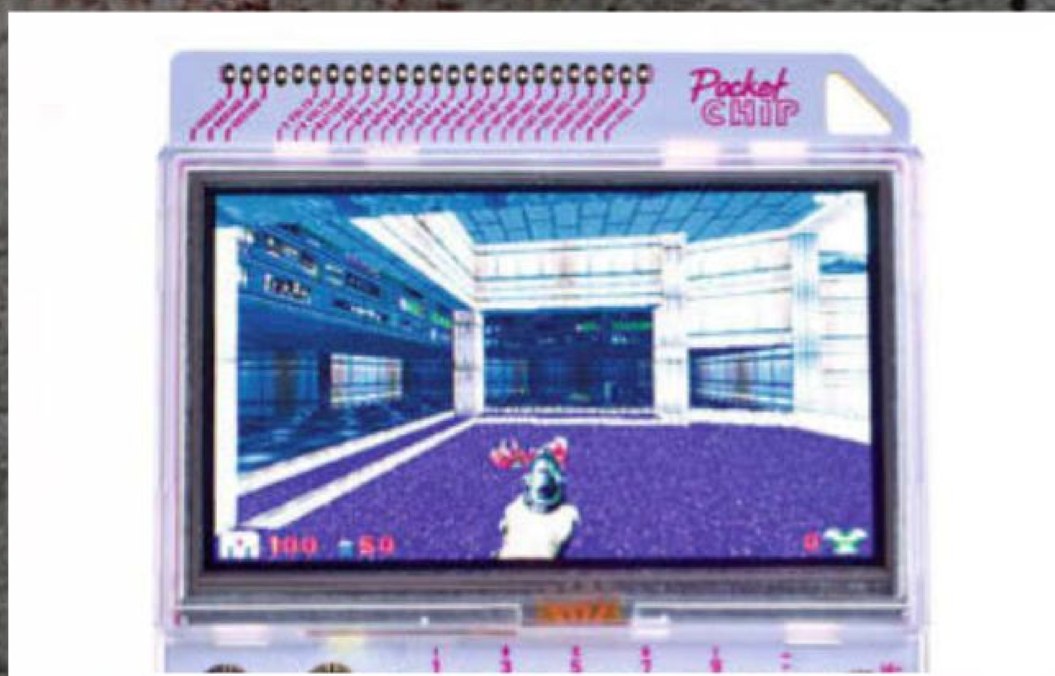
RG: Welche Portierung ist deine liebste?
TK: Am coolsten waren die Leute, die *Doom* und *MAME* auf plumpe alte Digitalkameras der 90er Jahre portierten. Es ist diese wunderbare Kombination von „offensichtlich lächerlich“ und „doch ziemlich gut spielbar“, die mich fasziniert. Was die Homebrew-Ports angeht, die ich selbst gespielt habe, so war der Nintendo-DS-Port großartig. Er nutzte beide Bildschirme des Systems und damit die einzigartigen Vorzüge der Hardware, um eine Portierung zu schaffen, die über eine bloße Kopie hinausging.





KETTENSÄGE

George Merloccos „Painsaw“ ist eine beeindruckende Bastelei. Das Spiel selbst läuft auf einem Raspberry Pi Zero in einer Spielzeug-Kettensäge.



POCKET C.H.I.P.

Dieser dem Raspberry Pi ähnliche Mikrorechner kam 2016 auf den Markt. Er sieht aus wie ein nicht fertiggestellter Tasten-Blackberry. Der kalifornische Hersteller ist mittlerweile insolvent.



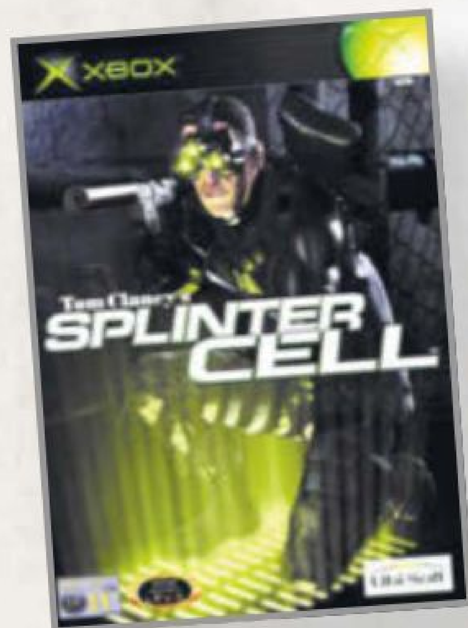
COMMODORE 64

Vier Farben und eine einstellige Framerate – selbst dafür braucht es eine SuperCPU. Dieser Port wurde von AmiDog entworfen und war mehr ein Experiment.

Tom Clancy's SPLINTER CELL

SOLID SNAKE MAG SCHLEICHSPIELE POPULÄR GEMACHT HABEN, DOCH ERST MIT SAM FISHER UND THIRD ECHELON WURDE DAS GENRE ENDGÜLTIG ERWACHSEN. WIR SPRECHEN MIT DEM PROJEKTLEITER VON *SPLINTER CELL* ÜBER DIE ÜBERRASCHENDEN ANFÄNGE DES STEALTH-SHOOTERS.

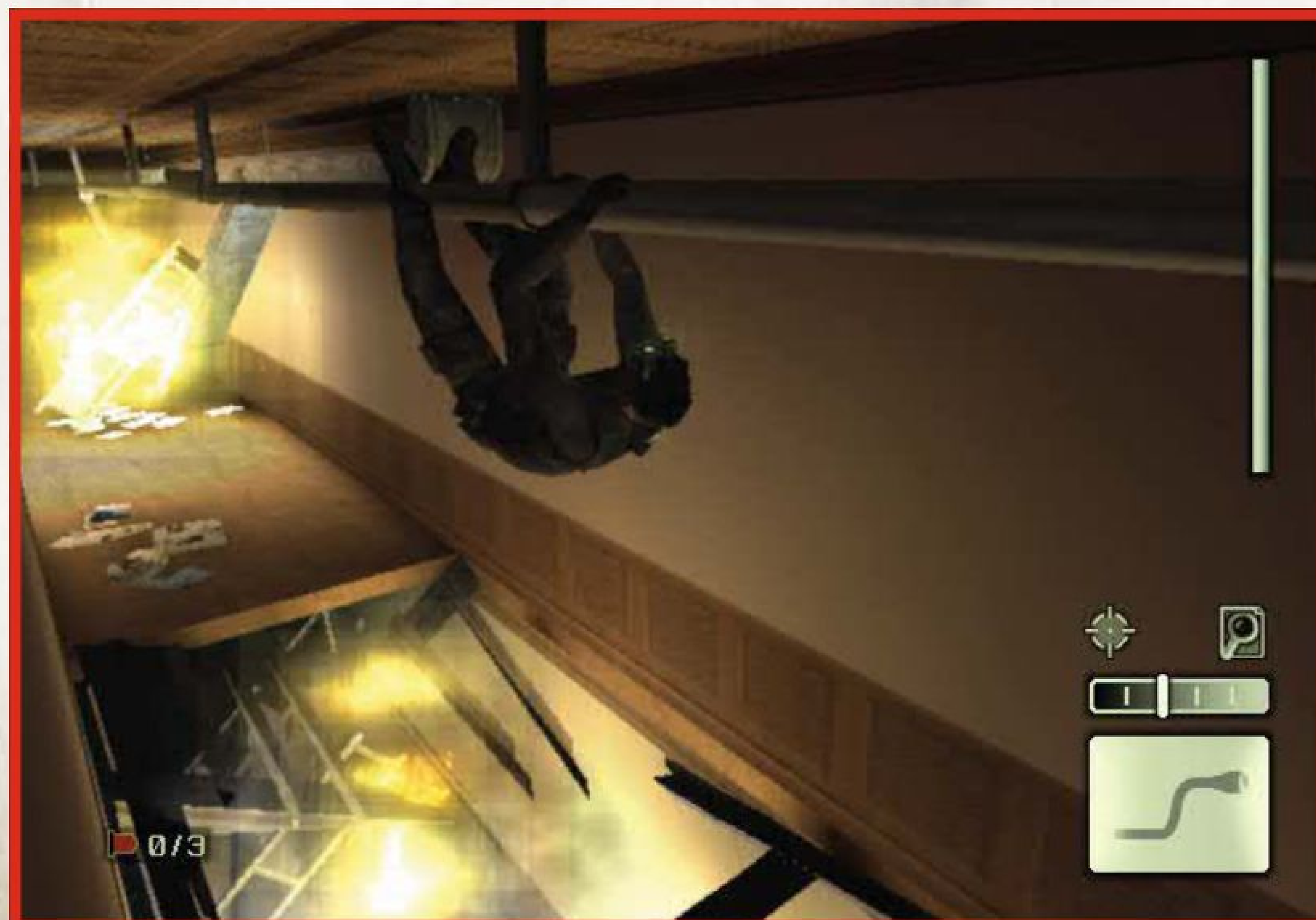




FAKTEN

- » **PUBLISHER:** UBISOFT
- » **ENTWICKLER:** UBISOFT MONTREAL
- » **ERSCHIENEN:** 2002
- » **PLATTFORM:** DIVERSE
- » **GENRE:** TAKTIK/SCHLEICHEN/ACTION

Immer wieder kommt es bei der Entwicklung von Computerspielen zu unvorhergesehenen Wendungen, so dass sie sich plötzlich in eine ganz andere Richtung entwickeln. *Grand Theft Auto* etwa war eigentlich als herkömmliches Straßenrennspiel geplant gewesen, bis ein Programmfehler die Polizei dazu brachte, den Spieler aggressiv von der Fahrbahn zu rammen, und das Team diesen Weg weiterverfolgte. *Pikmin* begann als Tech-Demo für den GameCube, bei der so viele Marios gleichzeitig über den Bildschirm hopsten, dass daraus ein eigenes Echtzeit-Taktikspiel entstand.



» [PS2] Schon im Eröffnungslevel bekommt ihr es mit vermissten Agenten, brennenden Gebäuden und korrupten Cops zu tun.

Sogar das heutige Genre der Prügelspiele könnte man auf einen Bug aus *Street Fighter II* zurückführen, der Spielern Combos erlaubte, wenn sie geschickt genug waren. Zufälle können also der Anfang großer Entwicklungen sein – und so war es auch bei *Splinter Cell*.

„*Splinter Cell* sollte eigentlich ein revolutionärer Hybrid zweier Spielmechaniken werden", verrät François Coulon die Anfänge der Erfolgsserie. „Wir planten eine strategische Übersichtskarte, in der man die Einheiten aus der Vogelperspektive gesehen hätte, wie bei *Warcraft 2,* und von wo man jederzeit deren Steuerung in der Verfolger- oder Egoperspektive übernehmen hätte können." François leitete das Projekt *Splinter Cell* bei Ubisoft von Anfang an. „Wir arbeiteten diese beiden unterschiedlichen Ansichten aus, bis wir bemerkten, dass das für die damalige Hardware viel zu komplex werden würde."

So verlagerte das Projekt seinen Fokus auf einen Action-Adventure-Ansatz, wobei die geplante Hintergrundgeschichte nichts mit dem finalen Spiel zu tun hatte: „Es sollte eigentlich in einer ganz anderen Realität spielen, in der die Erde explodiert und in tausend kleine Inseln zertrümmert worden ist. Es hätte also eine Insel Paris, eine Insel New York, Venedig, Hongkong und so weiter gegeben. Es war ein wenig wie *Avatar*, aber eben schon 1998 oder 1999."

Wie sich François erinnert, befand sich *Splinter Cell* ungewöhnlich lange in der Vorproduktionsphase, was dem kleinen ▶

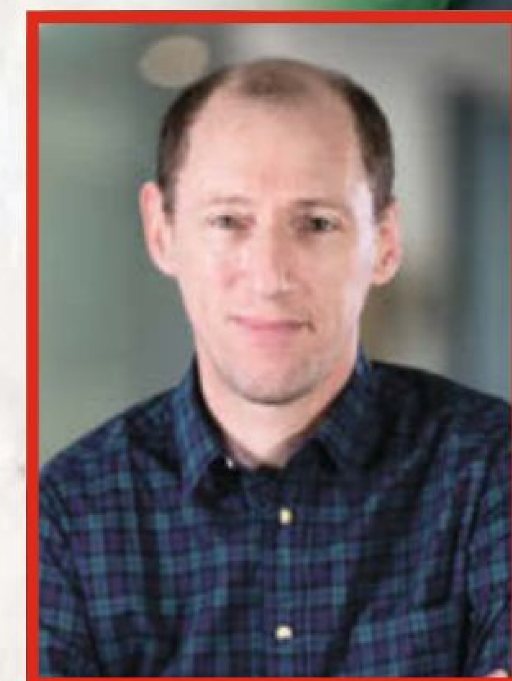


ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2003

ASSASSIN'S CREED
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2007

WATCH DOGS 2 (IM BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 2016



» François Coulon verantwortete *Splinter Cell* und arbeitet heute bei Microïds.

SEITEN-SPRÜNGE



Xbox

■ Wolltet ihr *Splinter Cell* vom ersten Tag an spielen, dann musstet ihr das auf dieser Plattform tun. Im Vergleich zu anderen Konsolenfassungen war die Xbox-Version die beste, besonders bei der Grafik. Sie war auch die einzige Version, bei der die Videos in der Spielgrafik generiert wurden, statt vorgerendert zu sein.



PC

■ Da die erste Xbox im Prinzip ein PC war, gab es zwischen den beiden viele Gemeinsamkeiten. Selbstredend war die PC-Fassung grafisch noch schöner, besonders da dynamische Beleuchtung damals relativ neu war. Und die profitierte deutlich von der höheren Leistung eines guten PCs.



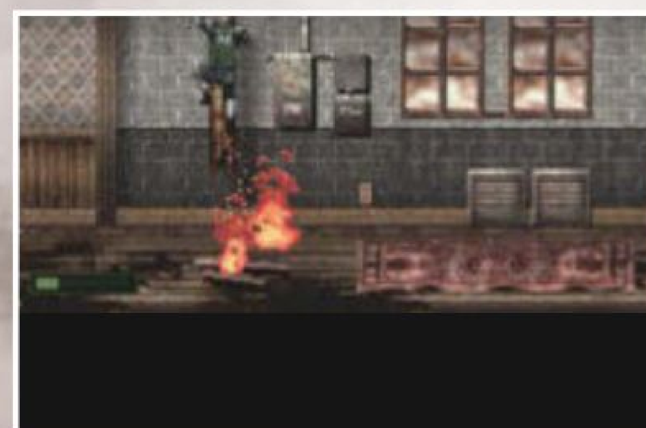
GameCube

■ Die beiden anderen Konsolenports wurden von Ubisoft Shanghai erstellt und hatten keine Zwischensequenzen in der Spiel-Engine. Sowohl beim GameCube als auch bei der PS2 war die Grafik deutlich abgespeckt, und es gab willkürlich erscheinende Änderungen beim Level-Design.



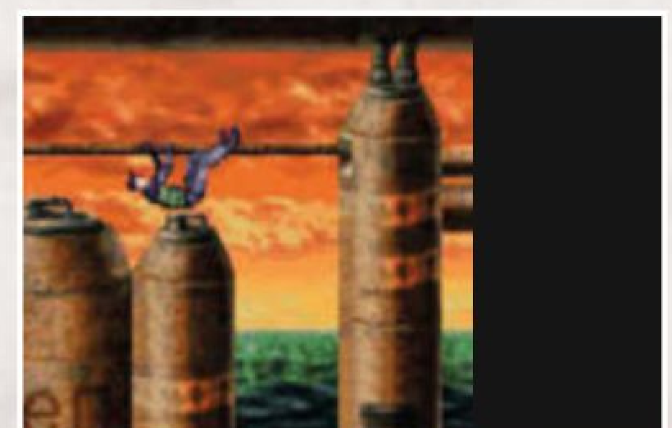
PlayStation 2

■ Auch wenn zwischen GameCube und PlayStation 2 kein großer Unterschied bestand, war die letztere Version die schlechteste aller Konsolenports. Der Sucher auf dem Gewehr war so pixelig, dass er praktisch unbenutzbar war – allerdings gab es einen Extralevel, der in keiner anderen Fassung enthalten war.



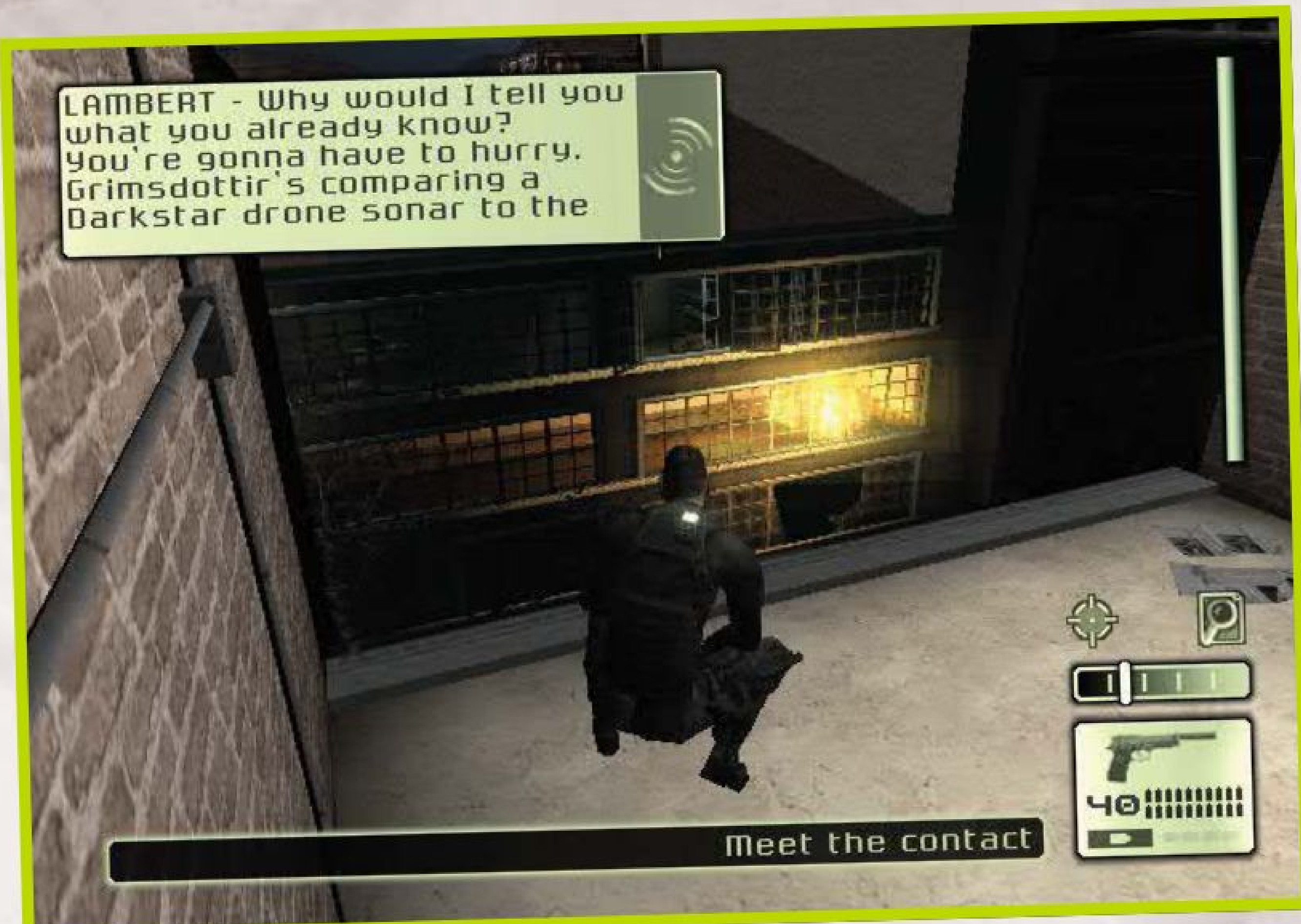
GBA

■ Natürlich war der Hauptunterschied zwischen den portablen Versionen und ihren großen Geschwistern die 2D-Perspektive – und auch die beeindruckende Licht-Schatten-Spielmechanik war auf dem GBA nicht möglich. Trotzdem ist dies ein ordentlicher Port, der das Schleichen sehr spannend umsetzt.



N-Gage

■ Der größere Bildschirm des Hybrid-Geräts von Nokia brachte gegenüber der GBA-Fassung keine Verbesserung, aber zumindest konntet ihr Multiplayer-Partien via Bluetooth spielen. Wegen der schwachen Hardware war das kein tolles Erlebnis, aber die anderen Versionen hatten erst gar kein Multiplayer.



SCHLEICH-WEGE

Das vielleicht wichtigste Feature, das *Splinter Cell* dem Schleichgenre brachte, war nicht die faszinierende Story oder ein bestimmtes Gadget, sondern die dynamische Beleuchtung. „Das größte Problem bei Schleichspielen ist, dass ihr den Alarm nicht auslösen solltet, sodass ihr die Wache mit allen Mitteln ausschalten müsst, bevor sie Alarm gibt", erklärt François. *Splinter Cell* berechnete Licht und Schatten so realistisch wie nie zuvor, was das Schleichen noch authentischer machte.

Für François war das Entscheidende, dem Spieler die Informationen zu geben, die er braucht, um beim nächsten Versuch erfolgreich zu sein. Daher rührt auch der Fokus auf Licht und Schatten und darauf, diese Sichtbarkeitsinfos dem Spieler zu vermitteln. „Der Spieler muss genau wissen, wann er gesehen wird und wann nicht", führt François aus. „Deshalb bauten wir diese Anzeige, wie stark ihr im Sichtbereich anderer Personen seid. Damit könnt ihr eure Position genau verstehen. Wenn ihr das zu nutzen gelernt habt, werdet ihr beim nächsten Mal besser sein."

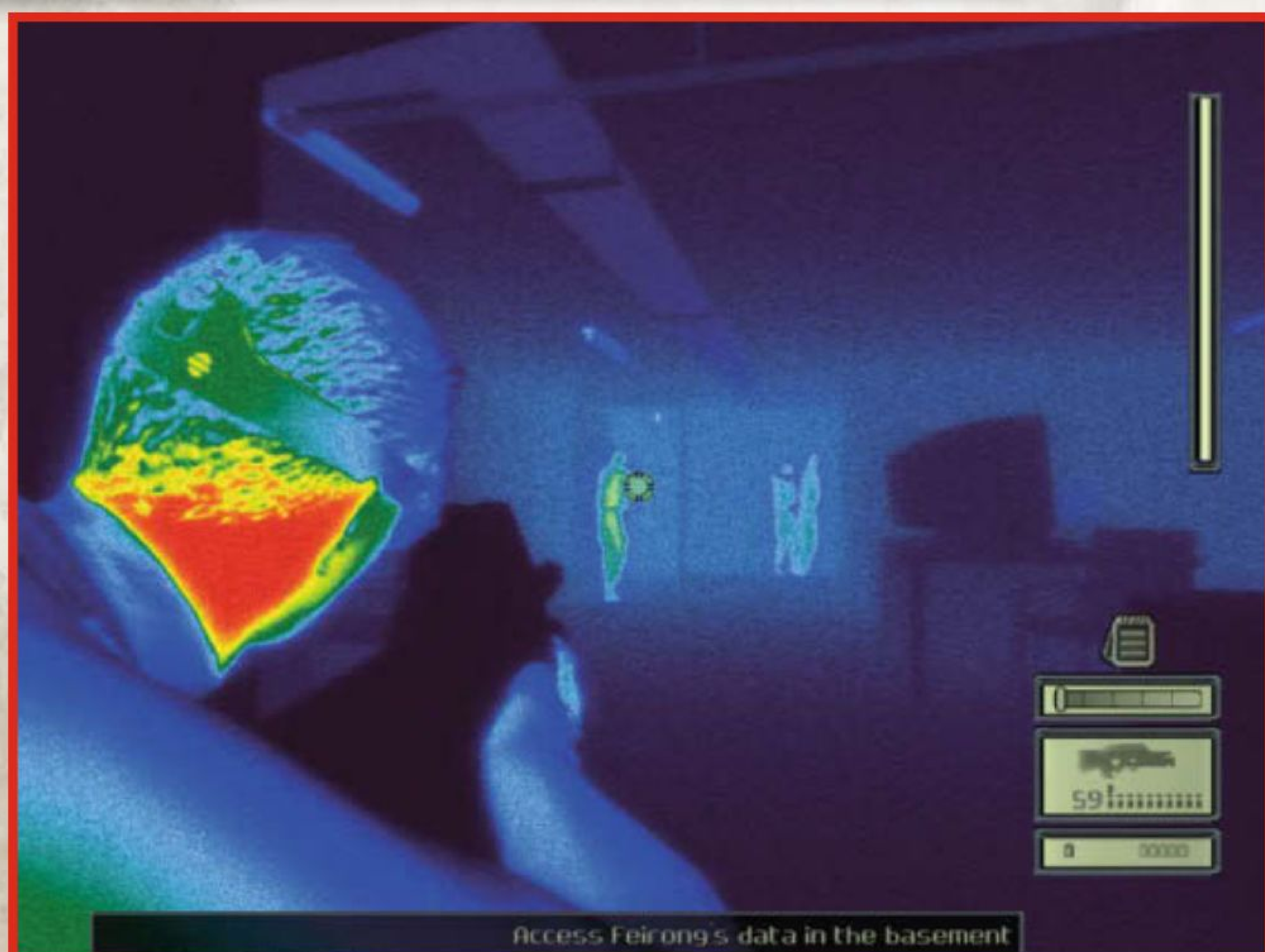
TOP SECRET

Team allerdings auch ermöglichte, verschiedene Prototypen zu entwerfen. „Wir dachten, die Produktion könne bald losgehen, doch Gerard Guillemont *[einer der Gründer von Ubisoft, sein Bruder Yves führt den Konzern bis heute als CEO, Anm. d. Red.]* war sich dessen nicht so sicher – einfach deshalb, weil damals gerade Xbox und PlayStation 2 auf den Markt kamen und er meinte, dass es riskant sei, eine neue Marke auf einer neuen Plattform einzuführen. Wir sollten also besser eine vorhandene Lizenz benutzen."

So kam es, dass das Team diverse Prototypen baute und etliche Gadgets für die Spielfigur ausprobierte, während es auf grünes Licht warten musste. „All die Ideen, die wir hatten, landeten schließlich in anderen Titeln, die in New York oder Montreal produziert wurden, wie *Tarzan* oder *Batman*. Das war für uns natürlich frustrierend – wir hatten gute Ideen, machten Prototypen dafür, und sie landeten in anderen Spielen."

Da Ubisoft also wartete, bis sich eine passende Lizenz fand, konnte in der Zwischenzeit nur ein „generischer Shooter" erstellt werden, wobei die Idee mit der zertrümmerten Erde aufgegeben wurde. Sie wurde allerdings später doch noch als Animationsserie unter dem Namen *Skyland* verwirklicht. „Wir arbeiteten also an diesem generischen Shooter, während ab und an der Boss des Montrealer Studios vorbeikam und meinte: ‚Oh, wir haben eine Lizenz von Ubisoft China-oder-von-wo-auch-immer reinbekommen, glaubt ihr, die wäre dafür geeignet?'" Doch erst mit dem Zukauf der von Tom Clancy gegründeten Red Storm Entertainment (*Rainbow Six*) begann das Projekt wieder konkreter zu werden. Laut François war Tom Clancy ein „Supermassenmarkt" mit Millionen von verkauften Büchern und einem Thema, das perfekt zum dem Spiel passen würde. „Wir sagten also: ‚Okay, lasst und das tun: Es ist genau wie *James Bond*, aber ohne den Humor.' Das Schleichen hatten wir schon von Beginn an eingeplant."

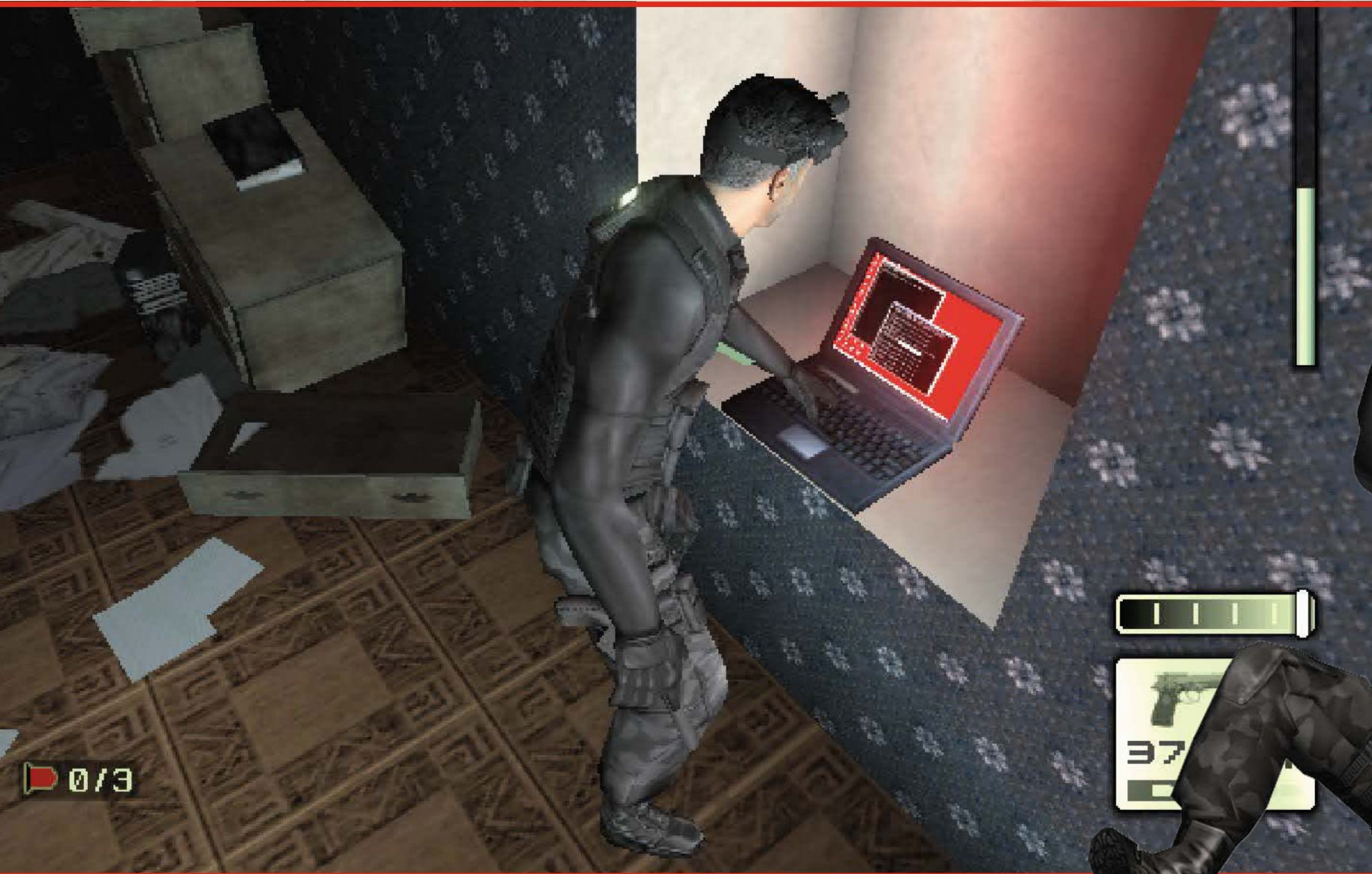
Durch die Tom-Clancy-Lizenz wurde aus *Splinter Cell* etwas, das François als „smarten Shooter" beschreibt und das seine Inspirationen hauptsächlich von *Metal Gear Solid*, aber auch von *Thief* und *Deus Ex* bezog. „Ubisoft realisierte, dass es ein großartiges Spiel werden würde, und sagte: ‚Natürlich dürft ihr mit der Entwicklung loslegen, aber wir stellen euch einen Produzenten zur Seite, damit ihr euch ganz auf den kreativen Teil konzent-



» [PC] Das größte Ärgernis bei den Versionen für PS2 und GameCube war das fast unbenutzbare Nachtsichtgerät.



» [PC] Die Pistole benötigte eine höhere Genauigkeit, dafür konntet ihr sie auch an eine Wand gedrängt benutzen.





» [PS2] Entweder Sam braucht wirklich nur Sekunden, um sich überall einzuhacken – oder alle militärische Passwörter lauten „123“ und „passwort“.

»Es sollte eigentlich in einer ganz anderen Realität spielen, in der die Erde explodiert und in tausend kleine Inseln zertrümmert worden ist.« FRANÇOIS COULON

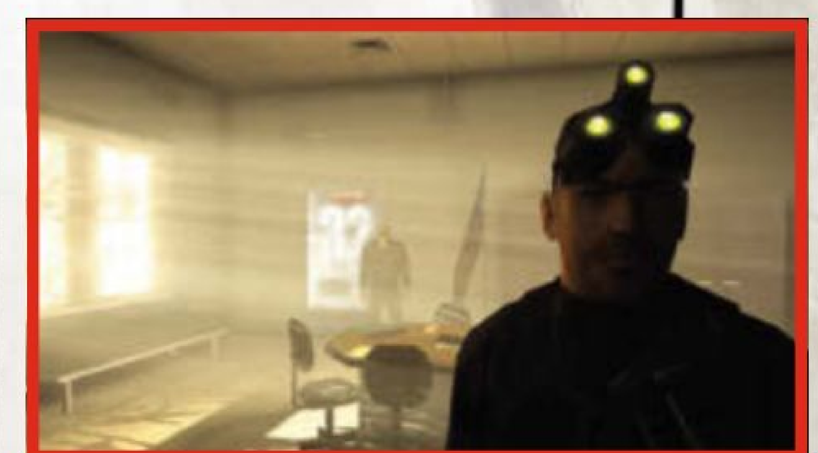
rieren könnt‘“, erzählt François. Das Team wuchs nun über die ursprünglichen fünf Mitglieder hinaus, wobei *Splinter Cell* für viele im Team der erste kommerzielle Titel war.

Von den drei genannten Inspirationen gedachte man nicht, sämtliche Aspekte direkt zu übernehmen, sondern in zumindest abgewandelter Form: In *Splinter Cell* sollte Schleichen wie in *MGS* möglich sein, aber es sollte keine geskripteten Wege geben, um Problemen aus dem Weg zu gehen. Man sollte wie bei *Thief* Lichter löschen können, aber Schatten sollten eine größere Rolle spielen. Der Spieler sollte viele Freiheiten haben wie bei *Deus Ex*, allerdings deutlich die Action über das Rollenspiel stellen.

„Wir wollten auf jeden Fall nur eine einzige Engine verwenden“, sagt François. „Und wir wollten eine übergangslose Erfahrung und völlige Freiheit für den Spieler. Wenn er ein Gebäude hinaufklettern will, sollte das gehen. Wenn er über die Straße laufen möchte, ohne gesehen zu werden: riskant, aber möglich. Man sollte alles machen können! Es sollte keinesfalls ein Rätsel mit genau einer Lösung sein, das Spiel sollte mehr wie ein Werkzeugkasten wirken.“

Dank der Tom-Clancy-Lizenz fand sich endlich auch Verwendung für all die Gadgets und Spielmechaniken, die das Team bereits vorab entwickelt hatte, etwa die Haftkameras, die an den Wänden kleben bleiben und uns erlauben, aus dieser Perspektive die Umgebung zu beobachten. „Ich bin niemand, der eine ganz konkrete Vorstellung davon hat, wie ein Spiel auszusehen hat, und diese allen Beteiligten aufzwingt“, versichert François. „Ich weiß selbst nicht, was für ein Spiel ich will, und spreche daher erstmal mit allen. Danach ist meine Aufgabe, dass jeder die kreative Vision versteht und weiß, auf welchen Grundpfeilern die Spielmechanik beruht, damit in diesem Rahmen coole Ideen entstehen.“

Ein Beispiel hierfür sei die Wärmebildkamera, die, wie François erklärt, die Idee eines Programmierers war. Jemand anderes aus dem Team kam schließlich darauf, die Kamera nicht nur dazu zu nutzen, Feinde aufzuspüren, sondern auch, sich Zugang zu Gebäuden zu verschaffen, indem man aus der Restwärme auf dem Keypad die korrekte Zahlenkombination errät. „Solche Ideen wurden gemeinsam weiterentwickelt“, sagt er. „Genau wie der Spreizsprung, mit dem sich Sam Fisher in engen Schächte festklemmen kann. Der kam von einem der Animateure, von Steve Dupont, den ich persönlich nach Montreal ins Team geholt hatte.“

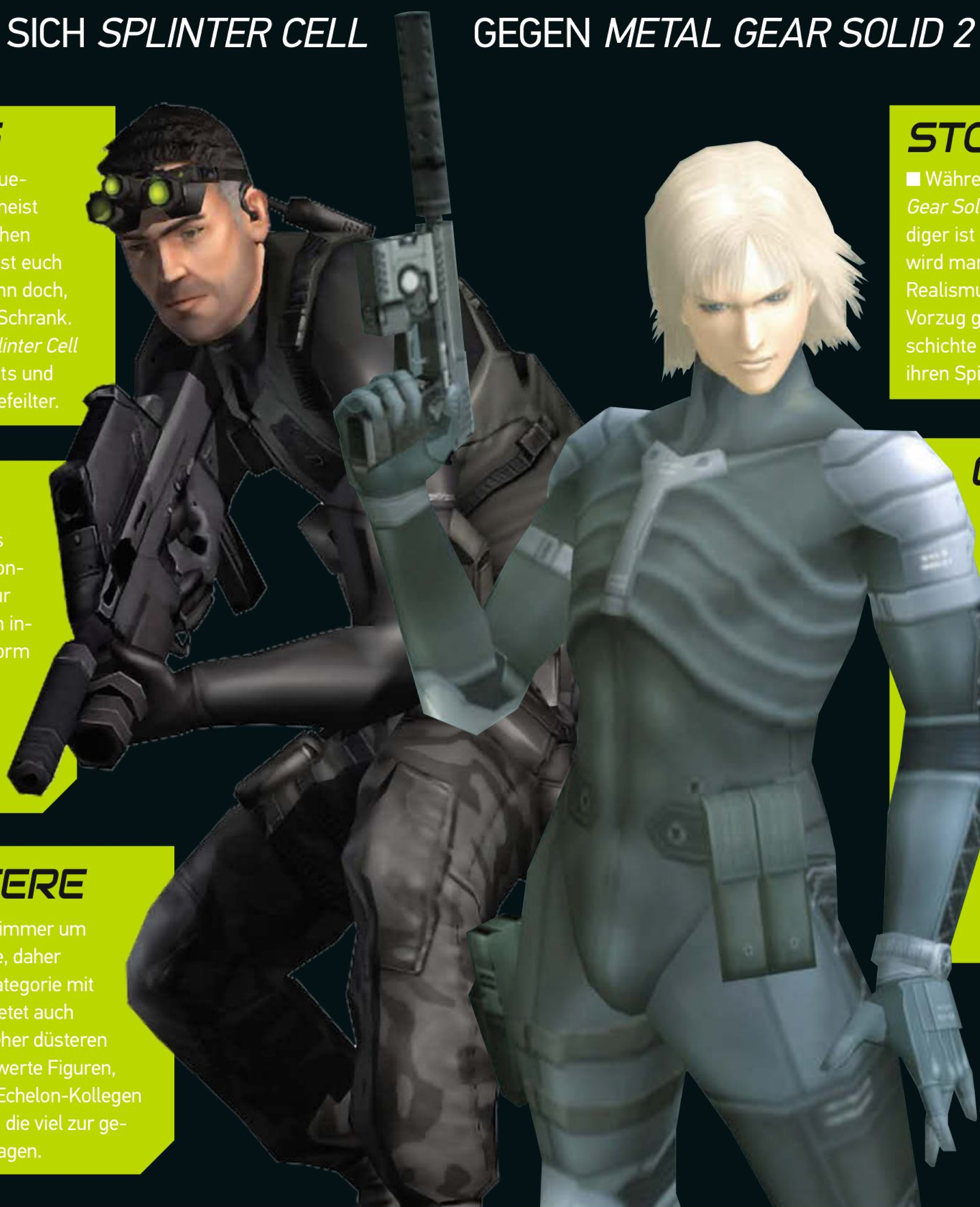


» [PC] Spielt am besten die Xbox- oder die PC-Version, da die Grafik viel besser ist.

Dieses Verständnis von Teamarbeit hatte vielleicht entscheidenden Anteil am späteren Erfolg von *Splinter Cell*. „Es war auf jeden Fall eine Gemeinschaftsleistung“, fügt François hinzu. „Wenn man den Leuten verständlich machen kann, wo man hinwill, versetzt man sie in die Lage, ihre Kreativität auszuleben. So kamen viele dieser Ideen zustande.“

SHOWDOWN

WIE SICH *SPLINTER CELL* GEGEN *METAL GEAR SOLID 2* SCHLÄGT



TARNUNG

■ Es gab zwar einige Neuerungen bei *MGS2*, doch meist funktionierte das Schleichen wie beim Vorgänger: Lasst euch nicht erwischen, und wenn doch, versteckt euch in einem Schrank. Die Möglichkeiten bei *Splinter Cell* waren aufgrund des Lichts und Schattens sehr viel ausgefeilter.

ACTION

■ Bei *Splinter Cell* gab es zwar obligatorische Action-Sequenzen, allerdings nur wenige. *MGS2* bot zudem intensive Höhepunkte in Form von Bosskämpfen und jederzeit die Möglichkeit, sich mit der Vielzahl an Raidens Waffen den Weg freizuballern.

CHARAKTERE

■ Bei *Metal Gear* ging es immer um absonderliche Charaktere, daher gewinnt der Titel diese Kategorie mit Leichtigkeit. Allerdings bietet auch *Splinter Cell* mit seinem eher düsteren Ansatz ein paar nennenswerte Figuren, etwa Sam Fishers Third-Echelon-Kollegen Lambert und Grímsdóttir, die viel zur geheimnisvollen Story beitragen.

STORY

■ Während die Geschichte von *Metal Gear Solid 2* sicherlich denkwürdiger ist als die von *Splinter Cell*, wird mancher Spieler dem größeren Realismus des Ubisoft-Werks den Vorzug geben – auch wenn die Geschichte rund um Third Echelon und ihren Spionagekrieg fiktiv ist.

GADGETS

■ Wenngleich es kultig sein mag, sich in einem Pappkarton zu verstecken, um eine Wache zu umschleichen, so war *MSG2* immer eine Mischung aus echten Hightech-Gadgets und SF-Elementen. Bei *Splinter Cell* bietet sich euch eine realistische Stealth-Bandbreite aus Head-up-Display, Richtmikrofon, Nachtsichtgerät und Wärmebildkamera.

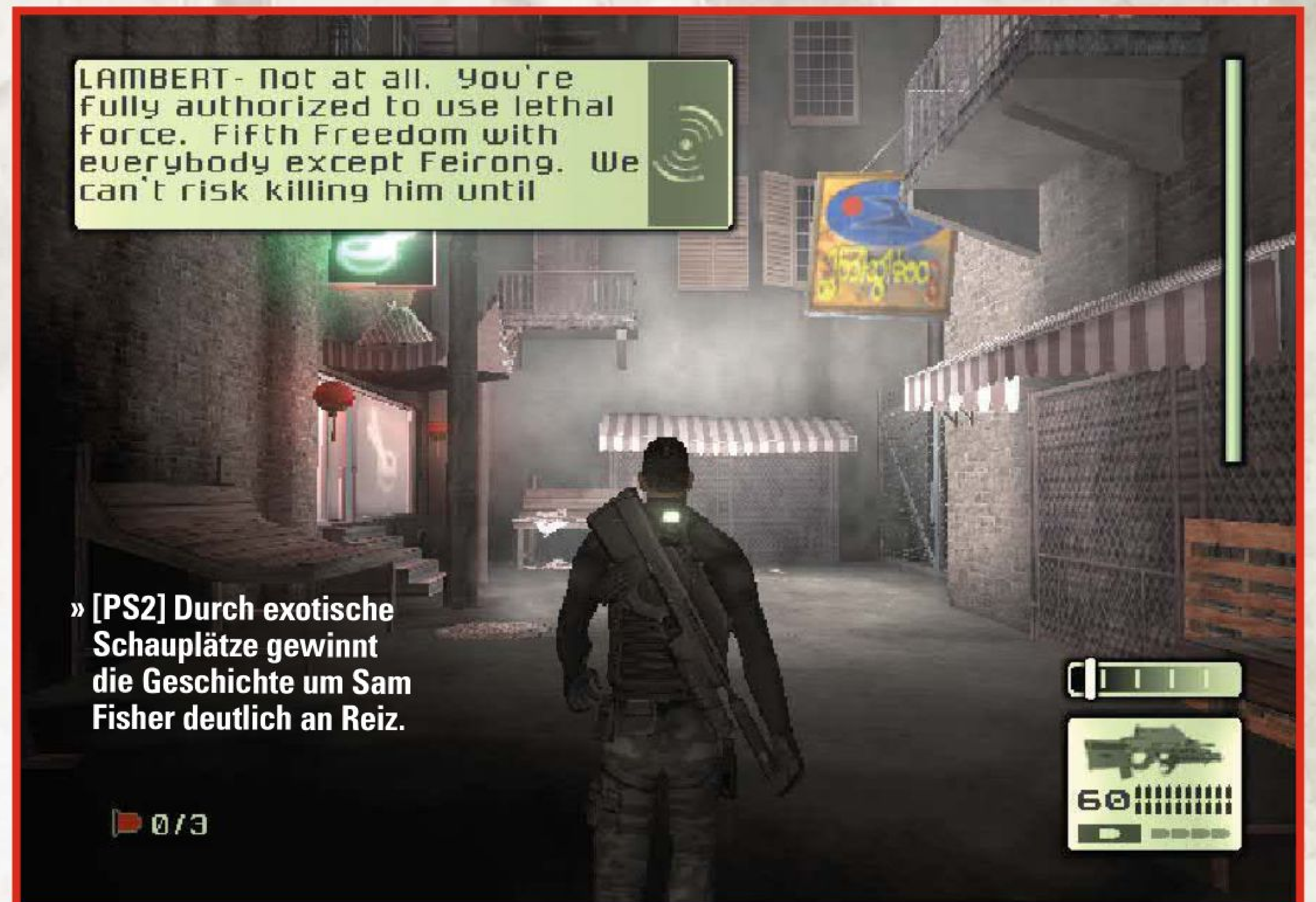




» [PS2] In einigen Passagen des Spiels fühlt man sich als Sam Fisher fast wie in einem Plattform-Spiel.



» [PS2] Ein lebloser Körper über den Schultern und drei grüne Lichter auf der Stirn – sehr viel mehr *Splinter Cell* geht nicht.



» [PS2] Durch exotische Schauplätze gewinnt die Geschichte um Sam Fisher deutlich an Reiz.

All diese einzigartigen Gadgets, Techniken und auch die dynamischen Lichteffekte waren sicherlich Schlüsselkomponenten von *Splinter Cell*, doch wenn wir uns zurückerinnern, fallen uns zuallererst zwei Dinge ein: die drei grünen Lichter von Sam Fishers Nachtsichtbrille und die fesselnde Geschichte rund um den Geheimdienst Third Echelon. Ersteres war fast ein „totaler Zufall“, wie François einräumt, und eigentlich nur dazu gedacht, dem Spieler in den dunklen Umgebungen eine Art Orientierungshilfe anzubieten. Erst die Marketingabteilung erkannte den visuellen Wiedererkennungswert der drei „Leuchtaugen“ und sorgte dafür, dass sie auf dem Cover, in Anzeigen und auf den Magazinen stets zu sehen waren.

Für die Story war mehr Mühe vonnöten. Da in den Kinos zur Jahrtausendwende gerne düsterere Stoffe gesehen wurden – man denke an *Jason Bourne* im Vergleich zum immer augenzwinkernden *James Bond* – war schnell klar, dass auch *Splinter Cell* einen eher ernsten Ton anschlagen würde. Außerdem waren die Ängste und Nöte der Weltpolitik gerade ein vieldiskutiertes Thema, wodurch Ubisoft die perfekte Ausgangslage für eine Story fand, die all das miteinander verband.

„J.T. Petty [*der Chefautor, Anm. d. Red.*] war mit Geopolitik nicht sehr vertraut“, erzählt François. „Also machte ich ihm Vorgaben, wie die übergreifende Story aussehen sollte, auch in Bezug auf Russland und China. Ein Teil der Handlung sollte in Myanmar spielen, einfach deshalb, weil ich selbst zehn Jahre zuvor Burma besucht hatte. Das Land gefiel mir sehr gut und ich dachte, es könnte sowohl interessant als auch exotisch sein. Außerdem war Burma natürlich deshalb interessant, weil es ein marxistischer und diktatorischer Staat war.“

Die eigentliche Produktion begann erst 2001, die Story hatte sich bis dahin schon etwas anders entwickelt. „Das Spiel beginnt mit einem Ölproblem in Georgien, aber in unserer Fassung war das Aserbaidschan gewesen.“ Wegen des Terrors vom elften September musste *Splinter Cell* – wie auch sehr viele andere Titel damals – entsprechend angepasst werden. „Es war noch nicht klar, was aus diesen Ereignissen folgen und wohin sich die Welt entwickeln würde, es war also alles ein wenig heikel. Wir wurden angewiesen, ein paar Dinge zu ändern – ich weiß aber nicht, ob das richtig war.“

»Die dynamischen Lichteffekte, die Schatten, die kultigen Moves, die Werkzeuge, die Haftkameras: Es gibt so viele Dinge, die ich daran liebe.«
FRANÇOIS COULON



» [PS2] Geheimtreffen in dunklen Gassen gehören genauso zum Agentenleben wie Verhöre im CIA-Hauptquartier.

Splinter Cell erschien 2002 zuerst für die Xbox und ein Jahr später auch für PC, PS2, GameCube und mobile Geräte. „Objektiv weiß ich gar nicht, ob wir Grund hatten, an einen Erfolg zu glauben. Subjektiv ist man natürlich vollkommen überzeugt davon, dass es ein Hit wird“, bemerkt François. „Wir hielten es für ein tolles, innovatives Spiel mit großartigen Mechaniken. Dazu die dynamischen Lichteffekte, die Schatten, die kultigen Moves wie der Spreizsprung, die Werkzeuge, die Haftkameras: Es gibt so viele Dinge, die ich daran liebe. Außerdem ist da der Hintergrund von Tom Clancy, die technische Perfektion, die spannende Story. Hier hat einfach alles funktioniert!“

Dass das keine Prahlerei ist, verrät uns die Realität: Innerhalb von nur sechs Monaten verkauften sich über drei Millionen Exemplare von *Splinter Cell*, im ersten Jahr sogar über fünf Millionen. Für den Erstling einer vorher unbekannten Serie ein gewaltiger Erfolg. Die Marke ist inzwischen eine der bekanntesten im Portfolio von Ubisoft, auch wenn in den letzten Jahren *Assassin's Creed* die Führungsrolle übernommen hat. ★



Retro Gamer reist

LOST IN TRANSLATION

Wie der Rest der Welt eure Lieblingsspiele erlebte.



» [Mega Drive] Im japanischen Original ist *Ristar* ziemlich süß.

RISTAR: THE SHOOTING STAR

JPN ➔ RDW
Japan ➔ RdW

PLATTFORM
Mega Drive

ENTWICKLER
Sega

ERSCHIENEN
1995

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

GRÜNDE
Kommerziell



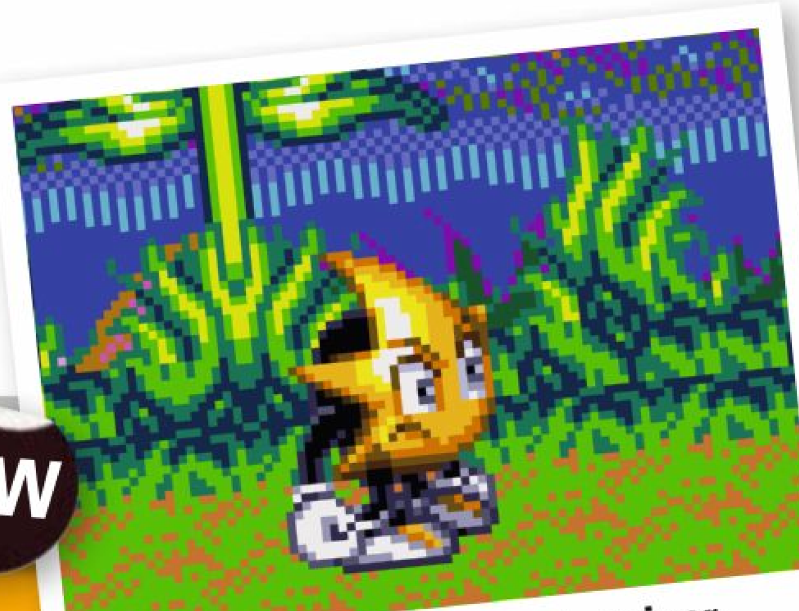
ECONOMY

Es würde uns nicht wundern, wenn es irgendwo auf der Welt eine Lokalisierungsfirma gäbe, die sich das Motto „Schluss mit süß" auf die Fahnen geschrieben hat. Schließlich gibt es immer wieder Fälle von knuffigen Figuren, die für fremde Märkte „verschärft" werden. Das berühmteste Beispiel dafür sind die amerikanischen *Kirby*-Versionen, ähnlich erging es aber auch dem kleinen sternförmigen Helden Ristar. Der Hauptdarsteller des gleichnamigen Mega-Drive-Plattformers guckte im Westen deutlich grimmiger als im japanischen Original, ebenso seine zahlreichen Gegner.

Am augenfälligsten waren die Veränderungen beim Endgegner Itamor. Im Original ist er eine Katze, die mit Hilfe scharfer Speisen besiegt werden kann. Dahinter steckt ein Wortspiel, das im Westen kaum durchschaubar ist: Der Begriff „Nekojita" (Katzenzunge) bezeichnet in Japan jemanden, der kein scharfes Essen mag. Das Lokalisierungsteam verwandelte die Katze lieber in ein Eismonster, damit die Kampfszene weltweit Sinn ergibt.

Auch der Plot wurde angepasst. Aus der Sternengöttin im Original wurde der Vater von Ristar, ein legendärer Held. Das hatte Einfluss auf einige Sequenzen, insbesondere das Intro und die Schlussszene. Zu guter Letzt wurde auch der Schwierigkeitsgrad merklich angezogen. Cheats für unendlich viele Leben oder Unverwundbarkeit wurden deaktiviert, lediglich wer die Schwierigkeit auf „hard" stellte, erhielt etwas mehr Lebensenergie.

Ob die Bemühungen am Ende etwas brachten, ist zu bezweifeln. Zwar fielen die Kritiken relativ wohlwollend aus und Sega rührte massiv die Werbetrommel – doch die Verkäufe blieben im Westen bescheiden.



» [Mega Drive] Deutlich grimmiger guckt er in den westlichen Versionen.

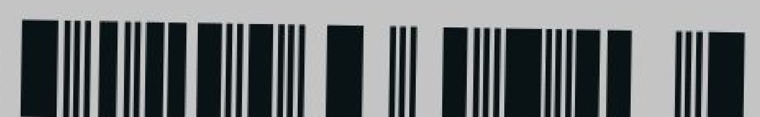
RISTAR: THE SHOOTING STAR
1995



» [Mega Drive] Das Wortspiel mit der Katze als Endgegner versteht keiner …



» [Mega Drive] … dass heiße, scharfe Speisen gegen Eis helfen, aber schon.



STREET FIGHTER II

JPN ➜ RDW
Japan ➜ RdW

STREET FIGHTER II
1991

PLATTFORM
Arcade

ENTWICKLER
Capcom

ERSCHIENEN
1991

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Rest der Welt

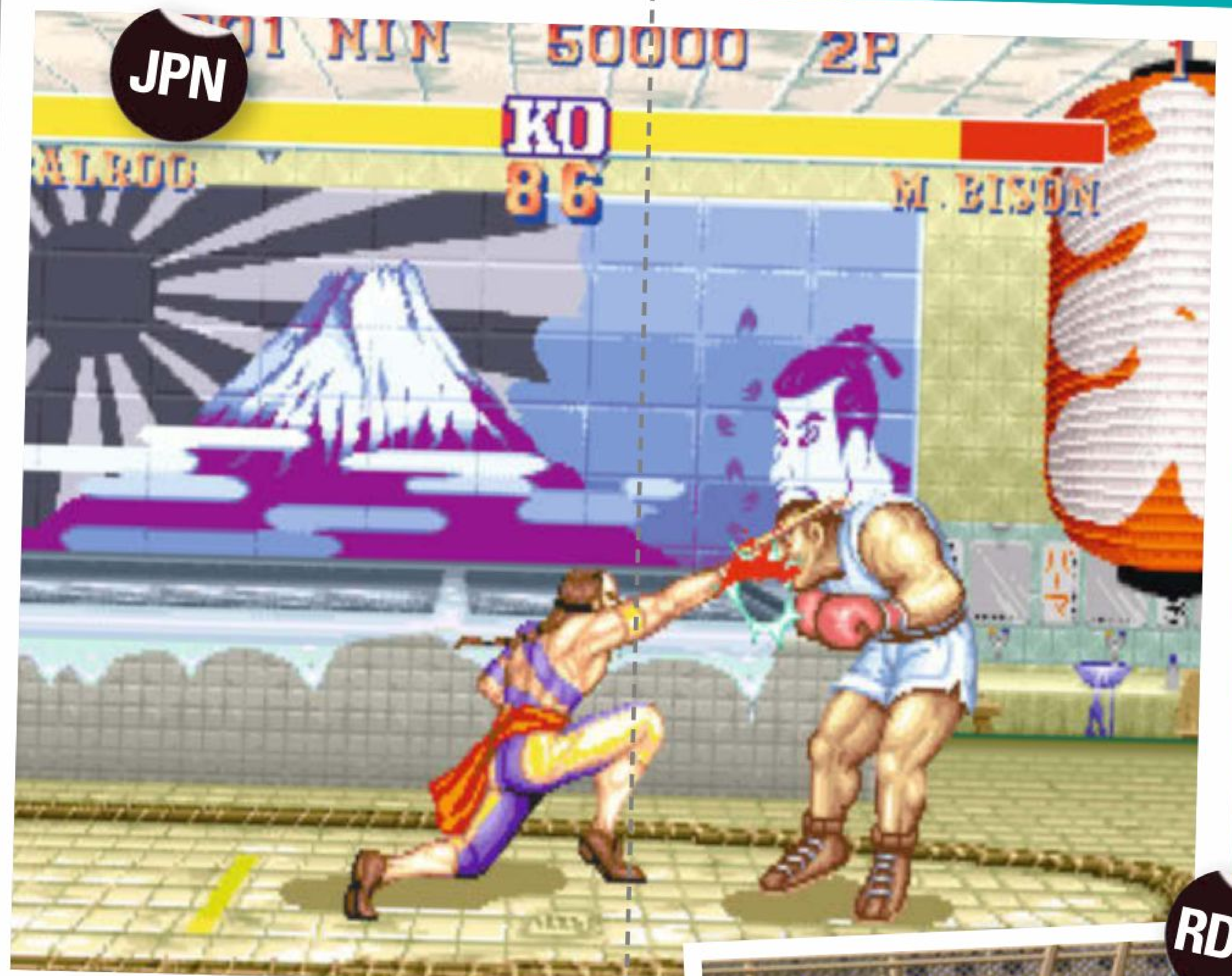
GRÜNDE
Rechtlich



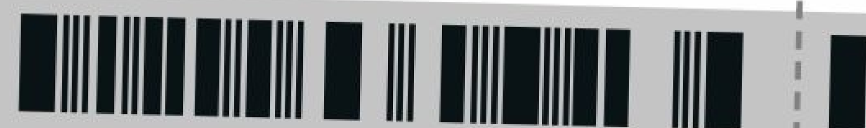
ECONOMY

■ Okay, die Geschichte hier ist alt, aber wir bringen sie aus aktuellem Anlass noch einmal. Das japanische Spielhallenoriginal von *Street Fighter II* hatte vier Endgegner: Sagat aus dem ersten Teil, einen Boxer namens M. Bison, einen Klingenkämpfer namens Balrog und einen Soldaten namens Vega.

Eine gewisse Ähnlichkeit von M. Bison mit Mike Tyson ist nicht von der Hand zu weisen. Da der Boxer damals einen hohen Bekanntheitsgrad hatte und sogar eigene Box-Videospiele lizenzierte, befürchtete man bei Capcom wohl juristische Probleme. Kurzerhand rotierte man daher die drei Namen und hinterließ uns die Kämpfer Balrog, Vega und M. Bison, wie wir sie heute kennen. Um Missverständnisse zu vermeiden, haben sich bei Hardcore-Fans deshalb die Namen „Boxer", „Claw" und „Dictator" eingebürgert. Tatsächlich ging die Anekdote wohl bis zum Jahr 2019 an Mike Tyson vorbei. Während eines Interviews bei ESPN wurden ihm dann Sprites des Spiels gezeigt, woraufhin sich der ehemalige Weltmeister „sehr geehrt" zeigte.



» [Arcade] Hier greift Balrog M. Bison an.





» [Arcade] Auch hier greift Balrog M. Bison an. Danke, Capcom!

SUPER MARIO: YOSHI'S ISLAND

JPN ➜ BRD
Japan ➜ BRD

SUPER MARIO: YOSHI'S ISLAND
1995

PLATTFORM
SNES

ENTWICKLER
Nintendo

ERSCHIENEN
1995

URSPRUNG
Japan

LOKALISIERT FÜR
Deutschland

GRÜNDE
Drogen



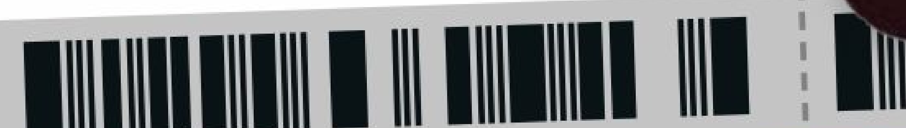
ECONOMY

■ Mitte der 90er Jahre lockerte Nintendo im Hinblick auf erwachsenere Inhalte ein wenig die Zügel. Neben der Konkurrenz durch Sega trug dazu die Einführung neuer Alterskennzeichnungen bei. Fortan konnten Dritthersteller ohne die ehemals drastischen Einschnitte selbst Titel wie *Mortal Kombat II* auf das SNES bringen.

Vor diesem Hintergrund lag es nicht fern, bei einer etwas psychedelischen Welt in *Yoshi's Island* einen Bezug zu Drogen herzustellen. Der englische Name „Touch Fuzzy, Get Dizzy" war eine relativ exakte Übersetzung des japanischen Namens „Sawaru To Furafura Watabo" („Berühre Fuzzy und taumele"). Die deutschen Übersetzer waren aber etwas mutiger und nannten die Welt „Lustiges Sporen Drama", was erstmal nur etwas verrückt klingt. Die Initialen ergeben allerdings eine Anspielung, die Big N damals nur die wenigsten zugetraut hätten.



» [SNES] Die bunten Levels passen zum LSD-, äääh, Fantasy-Setting.





» [SNES] Anspielungen auf Drogen bei Nintendo? Wow!

CYBERPUNK

Mit *Cyberpunk 2077* sollte im April 2020 eines der am sehnlichsten erwarteten Spiele der letzten Jahre erscheinen. Kürzlich verschob sich der Release auf September – mit unserem Report zum *Cyberpunk*-Genre könnt ihr die neuerliche Wartezeit überbrücken.


STEVE CARTWRIGHT


JORDAN WEISMAN


GREG KASAVIN


JORDI DE PACO



» [CPC] In *Hacker* kommt ihr nur weiter, wenn ihr bestimmte Teile dieses Roboters identifizieren könnt – das ist schwerer, als es klingt.

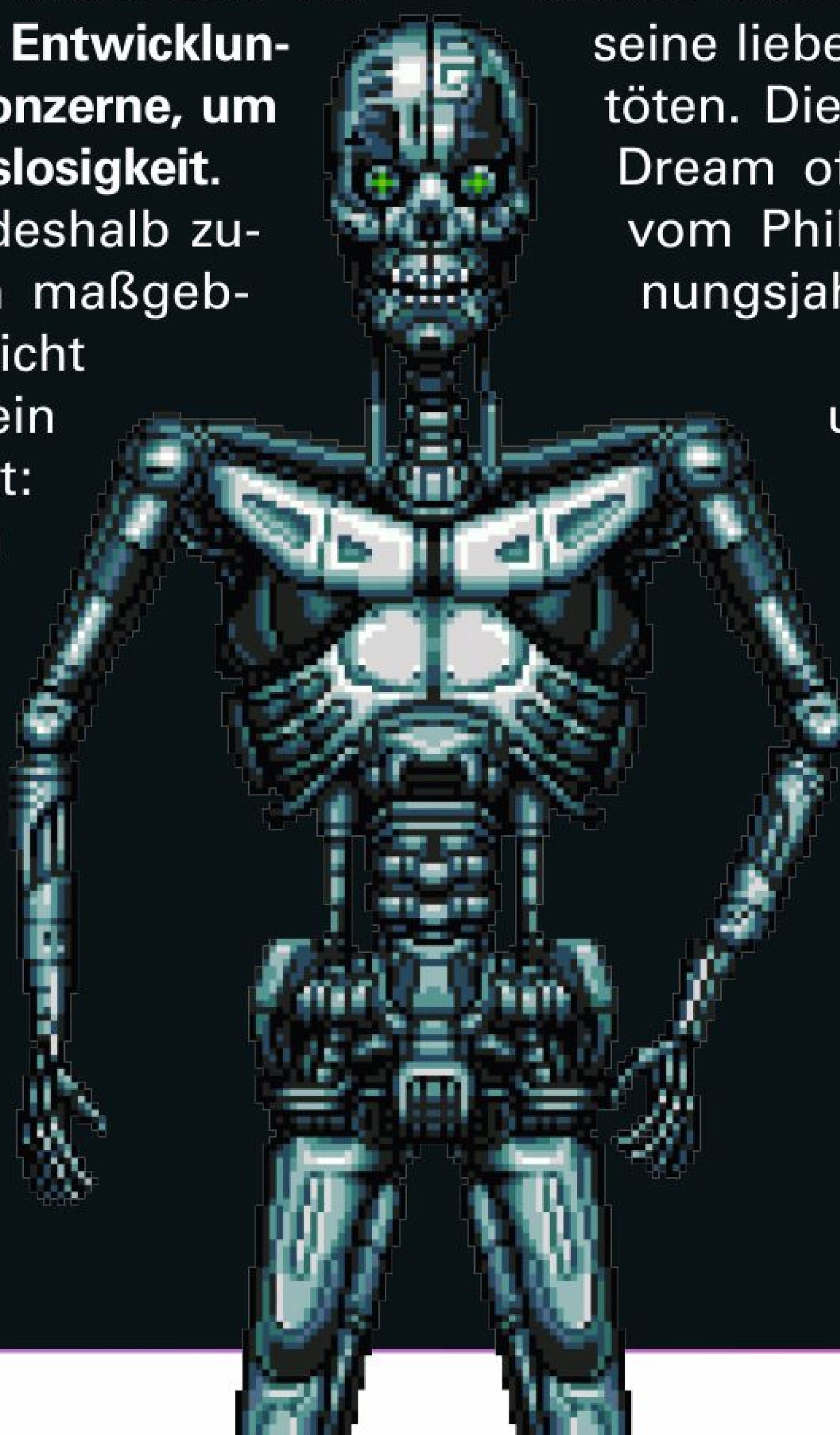


»[PC] Klassische Detektivgeschichten werden in Cyberpunk-Titeln gerne verwendet – hier *Gemini Rue*.



Eines ist sicher: Niemand hat das Wort „Cyberpunk" je treffender intoniert als Keanu Reeves auf der Microsoft-Pressekonferenz der E3 im vergangenen Jahr. Doch was genau bedeutet der Begriff eigentlich? Einerseits wird damit ein bestimmter visueller Stil assoziiert: Neonlichter, heruntergekommene, ausufernde Städte, gefärbte Haare, Lederjacken, künstliche Gliedmaßen und das verheißungsvolle Versprechen eines traumhaften Lebens, das allerdings nur den allerwenigsten zuteil wird. Andererseits steht Cyberpunk für bestimmte wiederkehrende Themen – wie die Auswirkungen von Technologie und Internet auf uns selbst und auf die Gesellschaft. Oft dreht sich die Handlung um dystopische Entwicklungen, um übermächtige Konzerne, um Korruption und Hoffnungslosigkeit.

Begeben wir uns deshalb zurück in die 80er, als ein maßgebliches Buch veröffentlicht wurde, das als Grundstein des gesamten Genres gilt: William Gibsons Roman „Neuromancer" (1984). In dem Science-Fiction-Roman wird ein Hacker in einen Raubzug rund um eine Konzern-KI hineingezogen. Obwohl er selbst gar keine Computererfahrung hatte, entwarf Gibson ein sprachmächtiges, überzeugendes Zukunftsbild und viele Ideen, die so oder in ähnlicher Form seitdem technologische Wirklichkeit geworden sind.



> »Ich hatte die Spielmechanik – aber noch keine Story.« STEVE CARTWRIGHT

Zwar selbst kein Cyberpunk, aber thematisch ähnlich angesiedelt (Megakonzern, Dystopie, Mensch/Technik), war 1982 *Blade Runner*. Der Film von Ridley Scott dreht sich um einen Detektiv und Auftragskiller, der ausgebildet ist, Replikanten von echten Menschen zu unterscheiden, und seine liebe Mühe damit hat, Erstere zu töten. Die Buchvorlage „Do Androids Dream of Electric Sheep?" stammte vom Philip K. Dick, der im Erscheinungsjahr des Films verstarb.

Diese beiden Werke – und zahlreiche Nachahmer und Ableitungen – führten zur Entstehung des Cyberpunk-Genres. Da wir in einer Welt leben, die immer mehr vom Internet bestimmt wird und von einer immer innigeren Beziehung zu unseren Smartphones, passt deren Hauptnarrativ perfekt: Megakonzerne, die mächtiger sind als Regierungen.

Heute findet man kaum ein Science-Fiction-Spiel, in dem nicht zumindest ein paar Cyberpunk-Elemente verarbeitet sind. Wir beschränken uns deshalb auf die wichtigsten Meilensteine. Ein solches Spiel ist sicher *Hacker* von 1985. Dessen Entwickler Steve Cartwright erklärt uns, dass alles mit der Idee begann, einen Roboter aus der Egoperspektive auf einer Weltkarte steuern zu können. „Es gab die Spielmechanik – aber noch keinen Sinn und Zweck dahinter und keine Story", erzählt Steve.

„Damals sah ich mir den Film *WarGames – Kriegsspiele* an", erinnert er sich. „Wenn ihr euch erinnert: Ein Junge loggt sich in einen geheimen Regierungs-Computer ein und wird zu einem Spiel herausgefordert. Ich dachte mir, dass diese ganze Sequenz – sich mit dem Modem mit einem Rechner zu verbinden – ein fantastisches Intro für das Spiel wäre."

„Als ich das Spiel zum ersten Mal der Presse vorführte, gab ich vor, mich nur noch kurz für ein kleines Update mit dem Server von Activision verbinden zu müssen, bevor ich mit der Demo loslegen konnte", fährt ▶

ZEITSTRAHL

1985
Hacker ist so alt wie der Begriff Cyberpunk selbst und gilt daher als Vorläufer des Genres.

1988
Neuromancer und der *RoboCop*-Automat erscheinen. Außerdem kommt das von *Rollerball* inspirierte *Speedball* auf den Markt.

1990
RoboCop 2 und das erste *Terminator*-Spiel erscheinen.

1993
Ein goldenes Jahr für Cyberpunk-Fans: Das Echtzeit-Taktikspiel *Syndicate* erscheint für PC und Amiga, das Echtzeit-RPG *Shadowrun* für das SNES.

1994
System Shock entführt uns auf eine von einer KI heimgesuchte Raumstation und Revolution arbeitet mit Dave Gibbons an *Beneath a Steel Sky*.

1996
The Terminator: Skynet folgt dem indizierten *Future Shock* nach.

1997
Blade Runner kommt endlich zu einer verdienten Videospielumsetzung und *Syndicate Wars* erscheint für die PlayStation.

1998
SiN bringt einige Innovationen – etwa die Fähigkeit, Gegner zu entwaffnen – ins Shooter-Genre.

2000
Wenn *Blade Runner* der wegweisende Cyberpunk-Film und „Neuromancer" der wegweisende Cyberpunk-Roman ist, gilt das bei den Videospielen wohl am ehesten für *Deus Ex*.

2001
Ein Rekordjahr für Cyberpunk: Es erscheinen die Hacking-Sim *Uplink*, das Rollenspiel *Anachronox*, der Action-Titel *Oni* und der Cyberspace-Shooter *Rez*.

▶ Steve fort. „Dann tat ich so, als sei etwas gewaltig schiefgelaufen und ich hätte mich versehentlich mit einem unbekannten System verbunden. Alle haben mir das abgekauft – und waren komplett von den Socken, als ich ihnen eröffnete, dass das Ganze nur das Intro des Spiels gewesen war."

Der Hacker ist in Cyberpunk-Geschichten eine archetypische Figur. Er repräsentiert den Robin Hood des Internet-Zeitalters, der technologische Strukturen nutzen kann, um Außenseitern Vorteile zu verschaffen. Daher ist es wenig überraschend, dass *Hacker* bei Weitem nicht das einzige Spiel ist, das sich diesem Aspekt widmet.

So müsst ihr bei *Uplink*, das 2001 bei Introversion Software erschien, rein textbasiert ein weltweites Netzwerk aus Servern aufbauen und Hacking-Programme zum Knacken von Passwörtern, Löschen von Log-Dateien oder Überwinden von Firewalls nutzen.

Auch *Hacknet* aus dem Jahr 2015 bietet ein ähnliches Spielprinzip, allerdings könnt ihr hier tatsächlich mit „echtem" Unix-Code programmieren. Dass ihr dadurch nebenbei die Grundbegriffe der Programmierung erlernt, ist ziemlich cool.

Dasselbe kann man auch über *Quadrilateral Cowboy* von 2016 und *Exapunks* von 2018 sagen. Beim erstgenannten Titel dürft ihr mit eurem Laptop Sicherheitssysteme hacken, während ihr bei *Exapunks* Rätsel durch Programmierung löst und euch so das nötige Kleingeld beschafft, um Phage-Medizin zu kaufen. Phage ist eine Seuche, die Körperteile nach und nach in Computerbauteile verwandelt – cyberpunkiger geht es kaum noch! Wer einen einfacheren Zugang zum Thema Hacking sucht, kann das Hüpfspiel *Gunpoint* von 2013 oder den Horrortitel *Observer* von 2017 ausprobieren.

Doch zurück in die 80er Jahre, als viele Cyberpunk-Titel noch Ideen direkt aus anderen Medien übernahmen: So wies etwa der

WAS ZEICHNET EIN CYBERPUNK-SPIEL AUS?

Wie ihr typische Vertreter des Genres auch ohne Implantat erkennt.



■ Mächtige Konzerne: Hochhäuser am Horizont repräsentieren Mega-Konzerne, die zumeist mächtiger sind als die Regierungen.

■ Außenseiter: Im Genre spielte ihr Hacker, Detektive und andere Außenseiter, der gegen das System aufbegehren.

■ Cyberware: In den meisten Cyberpunk-Spielen gibt es kybernetische Implantate, die interessante Spielmechaniken ermöglichen.



» [Mega Drive] *Speedball* steht eindeutig unter dem Einfluss von *Rollerball*.

berühmte Brutalo-Ballsport aus *Speedball* und *Speedball 2* der Bitmap Brothers auf die Existenz einer dystopischen Welt im Hintergrund hin, die wohl vom Film *Rollerball*, einem Cyberpunk-Vorläufer von 1975, inspiriert worden war. 1988 erschien schließlich das erste *RoboCop* in den Spielhallen und bald darauf der Nachfolger für Amiga, C64, Spectrum, NES und andere Plattformen.

Die vielleicht wichtigste Cyberpunk-Adaption der 80er Jahre ist jedoch die von William Gibsons Kultroman selbst, die 1988 für Apple II und C64 und später für Amiga, Apple IIGS und PC erschien. Es mischte ein Adventure nach grobem LucasArts-Stil mit RPG-Elementen (man brauchte Geld für Einkäufe, konnte seine System upgraden) sowie mit Hacking und Cyberspace-Elementen.

„Gibson kannte sich mit Computern nicht aus und überließ uns alle Entscheidungen“, gibt der Entwickler und SF-Autor Bruce Balfour zu Protokoll. „Die größte Herausforderung waren die Grenzen der Technik. Es waren ja erst ein paar Jahre seit den Textadventures von Infocom vergangen, und der Genrestandard bestand aus einem statischen Bild und einem Textparser als Eingabemittel. Wir schafften es dennoch, nicht nur ein paar einfache Charakteranimationen hineinzupacken, sondern auch eine 8-Bit-Version des Stücks *Some Things Never Change* des damals aktuellen Albums von Devo.“

„Brian Fargo und Michael Stackpole hatten die Idee, Adventure- und Rollenspielelemente für das Spiel zu verbinden, sodass man durch Interaktionen mit der echten ▶

■ Neonlichter:
Um die Ästhetik des Cyberpunk hinzubekommen, sind Neonlichter trotz ihrer Klischeehaftigkeit einfach unabdingbar.

■ Düstere Straßen:
Cyberpunk-Städte zeigen uns die Nachteile einer ungebremsten Urbanisierung mit allen ihren schmutzigen Folgen.

ZEITSTRAHL

2011
Das legendäre *Deus Ex* bekommt ein Prequel und *Gemini Rue* begeistert die Kritiker.

2013
Shadowrun kehrt mit wenig innovativem Namen als *Shadowrun Returns* zurück; in *Remember Me* jagt ihr verlorenen Erinnerungen nach.

2014
Mit *Transistor* lässt Supergiant dem Steampunk-Überraschungserfolg *Bastion* ein Cyberpunk-Spiel nachfolgen.

2015
Wadjet Eye, der Publisher von *Gemini Rue*, veröffentlicht *Technobabylon*, *Hacknet* setzt *Uplink* fort und *Syndicate* kehrt in Form von *Satellite Reign* zurück.

2016
Deus Ex: Mankind Divided kommt auf den Markt, genau wie der Indie-Titel *Quadrilateral Cowboy*.

2017
Cyberpunk wird düsterer und das von *Hotline Miami* inspirierte *Ruiner* sowie das Horrorspiel *Observer* erscheinen.

2018
Detroit: Become Human ist sicher der größte Cyberpunk-Titel des Jahres, aber es kommen auch *The Red Strings Club* oder das Hacking-Spiel *Exapunks*.

2019
Beim hochintensiven 2D-Hüpfspiel *Katana Zero* blitzen und blinken Neonlichter an jeder Ecke.

2020
Wir freuen uns auf den Release von *Cyberpunk 2077* von CD Projekt Red.



Welt im Cyberspace beziehungsweise in der Matrix weiterkam und umgekehrt", fährt Bruce fort. „Das war gleichzeitig auch die geeignetste Art und Weise, den Roman abzubilden. Wir verwendeten viel Zeit darauf, neuen Spielern, die das Buch nicht gelesen hatten, den Übergang nahezubringen: Zuerst mussten sie in der echten Welt Ausrüstung sammeln; dann Informationen und Codes in einigermaßen vertrauten Online-Foren finden; dann in der Matrix selbst in Rollenspielmanier die Verteidigungslinien überwinden, um an das richtig coole Zeug zu kommen. Danach mussten sie natürlich immer wieder zwischen diesen Welten hin- und herwechseln, um Geld und Erfahrung zu sammeln."

Damit näherte sich *Neuromancer* dem Cyberpunk-Thema deutlich weiter als Titel wie *RoboCop*, die es im Prinzip nur als grafischen Hintergrund für ein weiteres Ballerspiel nutzten. Im PC- und Amiga-Titel *Beneath a Steel Sky* von 1994 ging es um einen kalten Krieg zwischen den Konzernen in einer Stadt, in der die Gegensätze zwischen arm und reich krasser nicht sein könnten. Die Stadt wird von einer Entität kontrolliert, die halb Mensch, halb Maschine ist. Wir freuen uns schon darauf, in der Fortsetzung *Beyond a Steel Sky* vielleicht schon 2020 in diese Stadt zurückkehren zu dürfen.

Das von Hideo Kojima entwickelte *Snatcher*, das 1988 in Japan erschien, westlichen Spielern aber eher durch die Veröffentlichung für Mega-CD 1994 und PlayStation 1996 geläufig ist, konnte seine massiven Anleihen bei *Blade Runner* nicht verbergen: Der Protagonist sah aus wie Rick Deckard, in der Detektivgeschichte nahmen Roboter den Platz von Menschen ein.

Zu *Blade Runner* erschien 1997 ein Grafikadventure von Westwood, das auf großartige Weise die Atmosphäre des Films einfangen und in dieser Welt seine eigene, spannende Geschichte erzählen konnte. Besonders gelungen war die Idee, dass der Spieler nie genau sagen konnte, welche der zahlreichen NPCs wirklich Replikanten sind – da sich das bei jedem Partie-Neustart änderte.

Seitdem haben sich viele weitere Adventures aus dem Fundus des Genres bedient. So übt etwa die Reihe *The Longest Journey* von 2000 (der letzte Teil *Dreamfall* erschien 2014) Kritik an übermächtigen Konzernen, während *Gemini Rue* von 2011 sich mit der Unzuverlässigkeit von Erinnerungen in einer digitalen Welt auseinandersetzt.

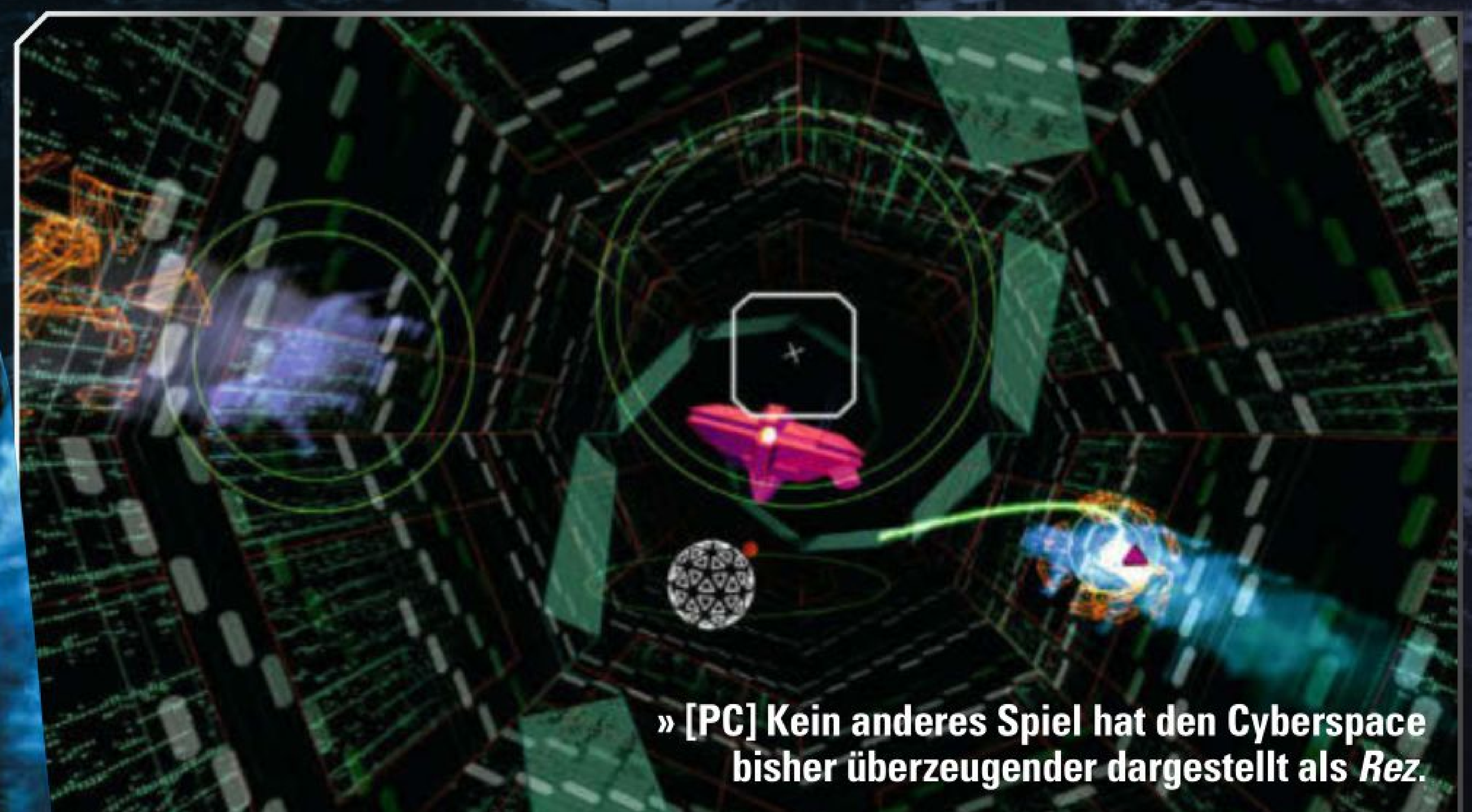
Die im Cyberpunk omnipräsenten Ressentiments gegenüber künstlicher Intelligenz werden bei *Technobabylon* und bei *2064: Read Only Memories* mittels mysteriöser Mordfälle und dunkler Verschwörungen thematisiert. In der Indie-Produktion



» [PC] So stellte *Neuromancer* den Cyberspace dar.



» [PC] Ein Hacking-Minispiel in *Red Strings Club*.



» [PC] Kein anderes Spiel hat den Cyberspace bisher überzeugender dargestellt als *Rez*.


» [PC] Kann es in *Satellite Reign* zu viel Neonlicht geben? Natürlich nicht!

»Das dem Cyberpunk inhärente Gefühl, alles sei im Verfall begriffen, spiegelt unsere individuellen und auch gesellschaftlichen Ängste.« JORDI DE PACO

VA-11 HALL-A von 2016 muss man als Barkeeper die richtigen Drinks mixen, um eine verschachtelte Cyberpunk-Geschichte nach und nach zu ergründen.

In Sonys Triple-A-Produktion *Detroit: Become Human* von 2018 geht es vollständig und sehr ernsthaft um die Fragen, die schon *Blade Runner* stellte: Wie menschlich können Kunstwesen sein, und sind sie am Ende vielleicht sogar die besseren, weil ethischer agierenden Menschen?

Ganz anders die *Tex Murphy*-Reihe, die mit ihrem abgehalfterten Helden, der sich durch FMV-Szenen müht, das ganze Cyberpunk-Detektiv-Subgenre auf die Schippe nimmt.

The Red Strings Club ist ein aktuelles, ungewöhnliches Adventure, das aus drei Ebenen besteht. Auf der einen mischt ihr als Barkeeper Drinks, um die Emotionen eurer Kunden zu manipulieren, auf der nächsten stellt ihr Implantate her, die die Persönlichkeitsmerkmale der Menschen verändern, und auf der letzten hackt ihr Telefone, um an geheime Informationen zu kommen. Der Creative Director des Spiels, Jordi De Paco, antwortet auf unsere Frage, wieso das Cyberpunk-Genre für ihn attraktiv ist: „Außergewöhnliche Technik ist ein tolles Mittel, um sowohl interessante Spielmechaniken als auch Geschichten ▶

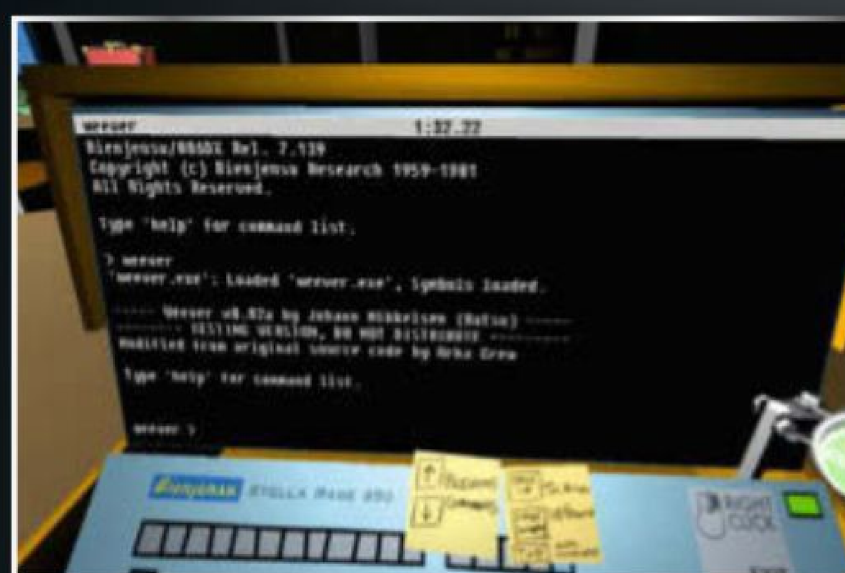
DIE ESSENZ DES CYBERPUNK

Diese Welten solltet ihr besucht haben.

DEUS EX

Bei *Deus Ex* findet sich alles, was zu einer guten Cyberpunk-Geschichte gehört: Verschwörungen, KI, Hacking, soziale Ungleichheit. Der Titel gilt als Klassiker und erlaubt euch durch die kybernetischen Verbesserungen des Protagonisten JC Denton viele unterschiedliche Herangehensweisen, vom Schleichen bis zum Präzisions-Kill.





QUADRILATERAL COWBOY

Wenn ihr nach einem Spiel sucht, das euch die Rolle eines Hacker aus der Egosicht erleben lässt, legen wir euch diesen Titel ans Herz. Ihr müsst bizarre dystopische Orte infiltrieren und nutzt dabei euren Laptop oder Spielereien wie einen Miniaturroboter, um Sicherheitssysteme zu hacken.

NEUROMANCER

Die offizielle Umsetzung des einflussreichsten aller Cyberpunk-Romane darf auf dieser Liste nicht fehlen. Im RPG-Adventure trefft ihr auf vertraute Charaktere aus dem Buch und besucht bekannte Schauplätze. Ihr macht Abstecher in düstere Gassen und natürlich den Cyberspace, in dem ihr mit „Programmen" kämpft.





SYNDICATE

In der Welt von *Syndicate* haben Mega-Syndikate die Macht, Bürger werden per Nackenimplantat ruhiggestellt. Die einander abmetzelnden Agenten sind ein gelungenes Beispiel für den Zynismus, mit dem das Genre der Macht des Kapitals begegnet. Hör-Tipp: Der aktuelle Spieleveteranen-Podcast 159 behandelt den Bullfrog-Titel.

BENEATH A STEEL SKY

Es gibt viele Cyberpunk-Adventures, aus denen ihr wählen könnt, aber dieses Werk von Revolution Software ist eines der besten. Angesichts der Tatsache, dass 2020 der Nachfolger *Beyond a Steel Sky* erscheinen soll, gibt es keinen geeigneteren Zeitpunkt, den ersten Teil nachzuholen.



BRUCE BALFOUR



Der Game Designer und Autor enthüllt die verrückte Story hinter der Videospiel-Adaption von William Gibsons „Neuromancer".

„Das Spiel war das Ergebnis einer Verkettung seltsamer Umstände. Dabei spielten Hollywood-Bekanntschaften rund um den Hippie-Guru Timothy Leary ebenso eine Rolle wie der Publisher Electronic Arts und Geld, das mit plastischer Chirurgie verdient worden war.

Die Firma Cabana Boy Productions zahlte Gibson 100.000 Dollar für die Rechte an einem Film und an elektronischen Medien. Doch woher kam dieses Geld? Cabana Boy hatte vorher noch nie einen Film gemacht. Man muss wissen, dass die Firma lediglich aus zwei Jungs bestand, die normalerweise Drinks am Pool des Beverly Hills Hotels servierten. Dabei trafen sie Deborah Rosenberg, die Frau eines erfolgreichen Schönheitschirurgen aus New York, und überzeugten sie, ihren Mann einen Scheck für Gibson ausstellen zu lassen, um an die besagten Rechte zu kommen. Zur gleichen Zeit etwa las Timothy Leary ‚Neuromancer' und war begeistert. Er kontaktierte erst Gibson und dann Cabana Boy, um ein Spiel daraus zu machen.

Als Leary damit an EA herantrat, hatten sie kein Interesse. Später wurde er dann Brian Fargo bei Interplay vorgestellt, der schnell herausfand, dass Leary zwar ein kluger Kopf war, von technischen Dingen wie Software oder Computern jedoch keine Ahnung hatte. Fargo hatte dennoch großes Interesse an *Neuromancer* und beauftragte Mike Stackpole mit dem Game Design, da er selbst noch mit *Bard's Tale III* beschäftigt war. Mike war ebenfalls überlastet, sodass ich ins Spiel kam –



schließlich war auch ich ein verdienter Science-Fiction-Autor und wohnte noch dazu in der Nähe von Interplay.

Gemeinsam mit dem Programmierer Troy Miles besuchten wir nun also Tim Leary in seinem Haus in Bel Air. Fargo fuhr uns die Hügel von Hollywood hinauf bis nach Bel Air, wo sich die Grundstücke der Reichen und Schönen befinden. Ich hatte nicht gedacht, dass Leary gleich neben Barbra Streisand wohnte! Seine Frau Barbara Chase öffnete uns und führte uns ins Wohnzimmer. Dort warteten wir, während Leary sich noch in seiner Entspannungsphase befand, bei der er den Sonnenuntergang betrachtete, wie er sich in den Häuserfassaden von West Hollywood spiegelte.

Leary hatte viele interessante Ideen und zeigte uns seine Kunstwerke (auf seinem Amiga). Wir mussten ihn allerdings immer wieder mit Praxis-Problemen wie begrenztem Speicher und Diskettenwechseln langweilen. Am Ende übernahm Leary eine beratende Rolle und rief Fargo manchmal mitten in der Nacht an, um ihm irgendetwas mitzuteilen. Leary kannte alle und jeden, und sein Enthusiasmus war ansteckend."





umzusetzen. Außerdem spiegelt das dem Cyberpunk inhärente Gefühl, alles sei im Verfall begriffen, unsere individuellen und auch gesellschaftlichen Ängste."

Jordi fährt fort: „Mein Spiel dreht sich um das Thema Manipulation. Die Hauptfiguren manipulieren Einzelpersonen, um zu verhindern, dass ein Konzern noch viel mehr Menschen manipulieren kann. Natürlich stellt sich da die Frage nach der Verhältnismäßigkeit der Mittel."

Genau wie Greg Kasavin, Creative Director bei Supergiant Games und verantwortlich für das Rollenspiel *Transistor*, ist auch Jordi der Meinung, dass sich Cyberpunk heutzutage nicht unbedingt an die Konventionen halten muss, die in den Anfangstagen des Genres etabliert wurden. „Viele Cyberpunk-Geschichten halten sich strikt an die *Neuromancer*-Formel von William Gibson", sagt Greg. „Dabei kann alles Mögliche herauskommen, von einem *Johnny Mnemonic* bis zu einem *Deus Ex*. Meiner Meinung nach beziehen sich die größten Werke der Science-Fiction immer auf die Gegenwart. Es geht gar nicht darum, eine nostalgische Vergangenheit zu verklären oder die Zukunft vorherzusagen. So gibt es immer wieder neue Varianten von Cyberpunk, die den aktuellen Zeitgeist abbilden."

Doch viele Spiele lassen sich weniger vom Szenario des Cyberpunks inspirieren, sondern von anderen Aspekten. *SiN* bot 1998 einen hohen Grad an Interaktivität beim Ballern, der Rail-Shooter *Rez* 2001 eine besonders überzeugende Visualisierung des Cyberspace. Auch das Taktik-RPG *Anachronox* von Ion Storm kann Cyberpunk-Anleihen nicht verhehlen, ebenso *Oni* von Bungie, das von japanischen Anime-Klassikern wie *Akira* oder *Ghost In The Shell* beeinflusst wurde. Aktuelle spielenswerte Beispiele sind *Remember Me* von 2013, Ruiner von 2017 oder das Neon-farbenfrohe Hüpfspiel *Katana Zero* aus 2019.

» [PC] Bei *Transistor* dürft ihr pausieren und eure Züge vorausplanen.



> »Ich denke, dass die Themen von *Shadowrun* heute relevanter sind denn je!«
> JORDAN WEIS

Und dabei haben wir einige der wichtigsten Cyberpunk-Titel noch gar nicht genannt! Greg erinnert uns an einen wegweisenden Titel von Bullfrog: „Das Spiel, das mir bei dem Thema immer sofort in den Sinn kommt, ist *Syndicate*“, erklärt er. „Man spielt kybernetisch aufgemotzte Vollstrecker, die den Willen ihrer Firma mit Gewalt durchsetzen. Der Titel fährt voll auf der düsteren, dunklen, dystopischen Schiene des Cyberpunk. Die Härte der Spielwelt, wie austauschbar sich alles anfühlt und wie das Leben nur noch eine Kosten-Nutzen-Rechnung darstellt … all das macht dieses großartige Spiel aus.“ Das Kultspiel, dem 1996 *Syndicate Wars* folgte und das 2015 von *Satellite Reign* quasi kopiert wurde, verdeutlicht auf beklemmende Weise zwei der Hauptmotive des Cyberpunk: brutale Konzernregimes und kybernetische Erweiterungen.

Eine weitere langjährige Reihe bedient sich eines etwas anderen Ansatzes. *Shadowrun* vermischt Fantasy und Cyberpunk, seit das Rollenspiel 1993 für SNES umgesetzt wurde. Schnell folgten Versionen für Mega Drive und Mega-CD. Spielerisch ganz anders angesiedelt (Rundentaktik-Kämpfe!) war die RPG-Lite-Trilogie von Harebrained Schemes, bestehend aus *Shadowrun Returns* (2013), *Dragonfall* (2014) und *Hong Kong* (2015).



» [SNES] Die Kultreihe *Shadowrun* war die Umsetzung eines Papier-Rollenspiels.



» [Mega-CD] Snatcher ist ein japanischer Titel in einem Genre, das seinerseits stark von japanischer Architektur beeinflusst wurde.

„Die Themen von *Shadowrun* sind heute relevanter denn je“, glaubt Jordan Weisman, CEO von Harebrained Schemes. „Die Gier der großen Konzerne, die Banalität des Bösen, die Entmenschlichung der ‚Anderen‘, die Erosion der Menschlichkeit durch Technik – all das sind absolut wichtige Themen in unserer heutigen Welt. Als wir das erste Spiel 1988 konzipierten, verankerten wir es in der echten Welt, um den Spielern die Verbindung zu realen Problemen zu ermöglichen“, erklärt Jordan. „Das Gleiche wollten wir auch bei *Shadowrun Returns*, *Dragonfall* und *Hong Kong* tun, aber auf eine ganz andere Art und Weise.“

Shadowrun ist einer von vielen Cyberpunk-Titeln, die die fiktive Idee von kybernetischen Aufwertungen als Aufhänger für ihre Spielmechanik und ihre Story nehmen. Auch bei den beiden noch größeren Klassikern *System Shock* und *Deus Ex* dienen die Implantate als Möglichkeit, die eigene Spielfigur zu formen.

Besonders *Deus Ex* setzt voll auf die klassischen Cyberpunk-Themen und deren visuelle Ausprägungen: wild gewordene KI, Sonnenbrillen bei Nacht, Mega-Konzerne, Hacking, starke Klassenunterschiede und Verschwörungstheorien. Die Spiele der *Deus Ex*-Serie sind nicht nur deshalb fantastisch, weil die Entscheidungen des Spielers darin tatsächlich Auswirkungen haben, sondern auch wegen ihrer überzeugenden Darstellung futuristischer Cyberpunk-Varianten von Hongkong, Prag oder New York.

In Zukunft wird man vermutlich keine Übersicht über Cyberpunk-Spiele mehr lesen können, ohne einem Werk von CD Projekt Red zu begegnen, dem Studio hinter dem gefeierten Rollenspiel *The Witcher 3: Wild Hunt*. Am 17.9.2020 soll endlich *Cyberpunk 2077* erscheinen, als Computerspiel-Fortsetzung des Pen-and-Paper-Rollenspiels *Cyberpunk 2020*. Es soll in modernster 3D-Grafik und mit Beteiligung von Unterhaltungsgrößen wie Keanu Reeves so ziemlich alles enthalten, was man von einem Cyberpunk-Titel erwarten kann, vor allem aber eine atemberaubend detaillierte dystopische Stadt, wie sie bislang kaum darstellbar war. Falls das Spiel nicht nur mit optischen und quantitativen Reizen punktet, sondern auch mit Spielspaß und philosophischen Anstößen, könnte das Jahr 2020 für Cyberpunk-Fans ein sehr wichtiges werden. *

DIE ZUKUNFT LAUT CYBERPUNK



2019
Rick Deckard macht sich an die Arbeit, einige abtrünnige Nexus-6-Replikanten in den Ruhestand zu versetzen. Währenddessen sucht Ray McCoy nach Replikanten, die Tiere getötet haben.



2021
Der Vierte Unternehmenskrieg findet in Night City statt, wobei Johnny Silverhand getötet wird. In *Cyberpunk 2077* kehrt Silverhand als digitaler Geist zurück, der verblüffende Ähnlichkeit mit Keanu Reeves hat.



2022
Der RT600-Androide, der auch als Chloe bekannt ist, besteht als erster Androide den Turing-Test und wird daraufhin in Serie hergestellt. Dies führt schlussendlich zu den Ereignissen von *Detroit: Become Human*.



2027
Durch den „Aug-Zwischenfall“ bei *Deus Ex* verlieren Augmentierte die Kontrolle über ihre Taten. In der Folge werden kybernetische Upgrades als Bedrohung der Menschheit angesehen.



2071
Auf der Raumstation Citadel wird die KI SHODAN installiert, um die Sicherheit der Erde zu überwachen. Dies wird von den Verantwortlichen als großartige, problemlose Idee gesehen,

KLASSIKER-CHECK



Vor 40 Jahren entsteht eines der einflussreichsten Computerspiele: Zwei von *Dungeons & Dragons* inspirierte Studenten entführen uns in ein ausgesprochen tödliches Labyrinth, wo jeder Schritt für Nervenkitzel sorgt. Beim allerersten Wizardry hat sich eine ganze Rollenspiel-Generation abgeguckt, wie Charakterentwicklung und Kampfsystem funktionieren.

Über *Wizardry* wird in Deutschland ehrfürchtig geflüstert, aber kaum jemand hat es selbst erlebt. Denn wer besitzt Anfang der 80er Jahre schon einen schweineteuren Apple II, auf dem dieses neuartige Computerspiel zunächst exklusiv zu Hause ist? Als *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* 1981 in den USA erscheint, ist meine Versetzung gefährdet und ich träume vom eigenen Atari VCS. Die Vorstellung eines sogenannten Rollenspiels, bei dem man eine ganze Gruppe von Helden kreiert und durch ein dreidimensionales (!) Labyrinth steuert, hätte mein jugendliches Vorstellungsvermögen gesprengt.

Selbst als ich 1984 im Paradies der *Happy-Computer*-Redaktion lande, bleibt *Wizardry* zunächst ein ominöser Begriff, der in amerikanischen Verkaufscharts Wurzeln schlägt. Bei unserem ersten Spiele-Sonderheft bitten wir den RPG-kundigen Apple-Besitzer Manfred Kohlen um Beistand, der in seinem Text das Spielprinzip behutsam erklärt. Denn noch gibt es Interplays *Wizardry*-Klon *The Bard's Tale* nicht, der dann das neue Spielerlebnis „Dungeon Crawler" auch C64-Besitzern vergönnt.

Endlich lässt sich die Legende doch noch in unseren Diskettenlaufwerken blicken, und zwar in Form einer PC-Version, die mehrere Tage lang die Arbeitsmoral zum Erliegen bringt. Und das nicht nur bei den Spielkindern, auch seriöse Hardware-Redakteure verfallen dem Lockruf des Labyrinths, debattierten Charakterkonfigurationen und wetteifern darin, tiefer vorzudringen als die Kollegen. Denn diese Umsetzung läuft auch ohne Grafikkarte und ist damit auf den alten IBM-Kisten spielbar, an denen wir unsere Texte tippen. Nur dem stellvertretenden Chefredakteur ist ein luxuriöses Modell mit CGA-Grafikkarte vergönnt, die volle vier Farben auf den Monitor zaubert. Aber die alte Kamelle *Wizardry* begnügt sich zur Not mit Zeichensatzdarstellung und braucht keine schönen Bilder, um uns in ihren Bann zu schlagen.

Obwohl zum Zeitpunkt der Happy-*Wizardry*-Epidemie bereits das hübschere und komplexere *The Bard's Tale* erschienen ist, hat die Mutter aller Dungeons noch eine eigentümliche Anziehungskraft. Die Spielwelt besteht aus ein paar dürren Strichen im Minifenster, aber die reichen vollkommen aus, um für höchste Anspannung zu sorgen. Die zehn Levels sind mit Fallen und Labyrinthen gespickt, der Heimweg ist lang und tückisch. Nur wenn ich meine Party wieder zum Ausgang zurückführe, können Charaktere und Fortschritt gespeichert werden. „Automapping" ist noch ein Fremdwort, das Handbuch betont die Notwendigkeit, zu Karopapier und Bleistift zu greifen. Irgendwie waren wir damals alle hart drauf.

Das erste *Wizardry* bleibt in Deutschland ein Geheimtipp, was nicht nur an stolzen Importpreisen von bis zu 200 D-Mark liegt. Die C64-Umsetzung gibt es viel zu spät erst 1987, und sie kann die *Bard's Tale*-verwöhnte Klientel nur wenig beeindrucken. Seine Blütezeit erlebt *Wizardry* in den frühen 90er Jahren mit dem sechsten und siebten Teil auf PC; klassische Tugenden wie Partyaufzucht und Rundenkämpfe werden hier durch animierte Farbgrafik, Dialogsystem und Maussteuerung veredelt.

Wenn man heute in die alte Schatzkiste greift, den Staub von den Disketten bläst und wieder das Labyrinth des Mad Overlord betritt, ist immer noch etwas von der früheren Magie zu spüren. Kollege Kohlen hat uns ja schon im ersten Spiele-Sonderheft vor der Sogwirkung des Genres gewarnt: „Wer einmal eine Vorliebe für Rollenspiele entdeckt hat, ist nicht mehr vom Computer wegzubringen." *



Von Heinrich Lenhardt

WARUM EIN KLASSIKER?



Der erste Dungeon Crawler

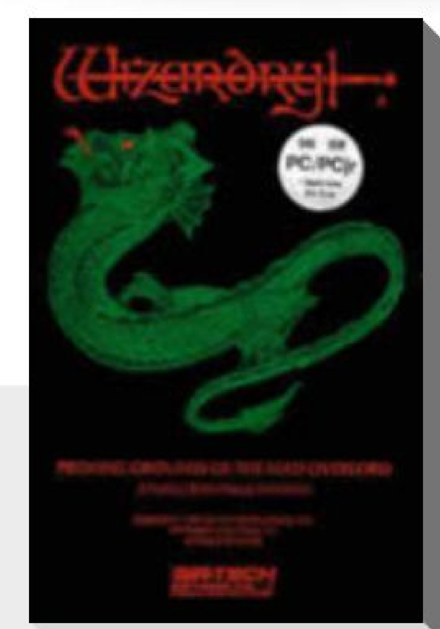
Die Studenten Andrew Greenberg und Robert Woodhead bedienen sich bei Elementen des Tabletop-Rollenspiel *Dungeons & Dragons*, um uns in ein zehnstöckiges Labyrinth zu schicken. Dabei steuern wir nicht etwa einen einsamen Charakter, sondern ein sechsköpfiges Team, das mit seinen Aufgaben wächst. Das Resultat ist ein richtungsweisender Über-Klassiker: *Wizardry* inspiriert nicht nur westliche RPGs wie *The Bard's Tale*, *Might & Magic* oder *Dungeon Master*, sondern auch japanische.

ERKUNDUNG



Nicht ohne mein Karopapier

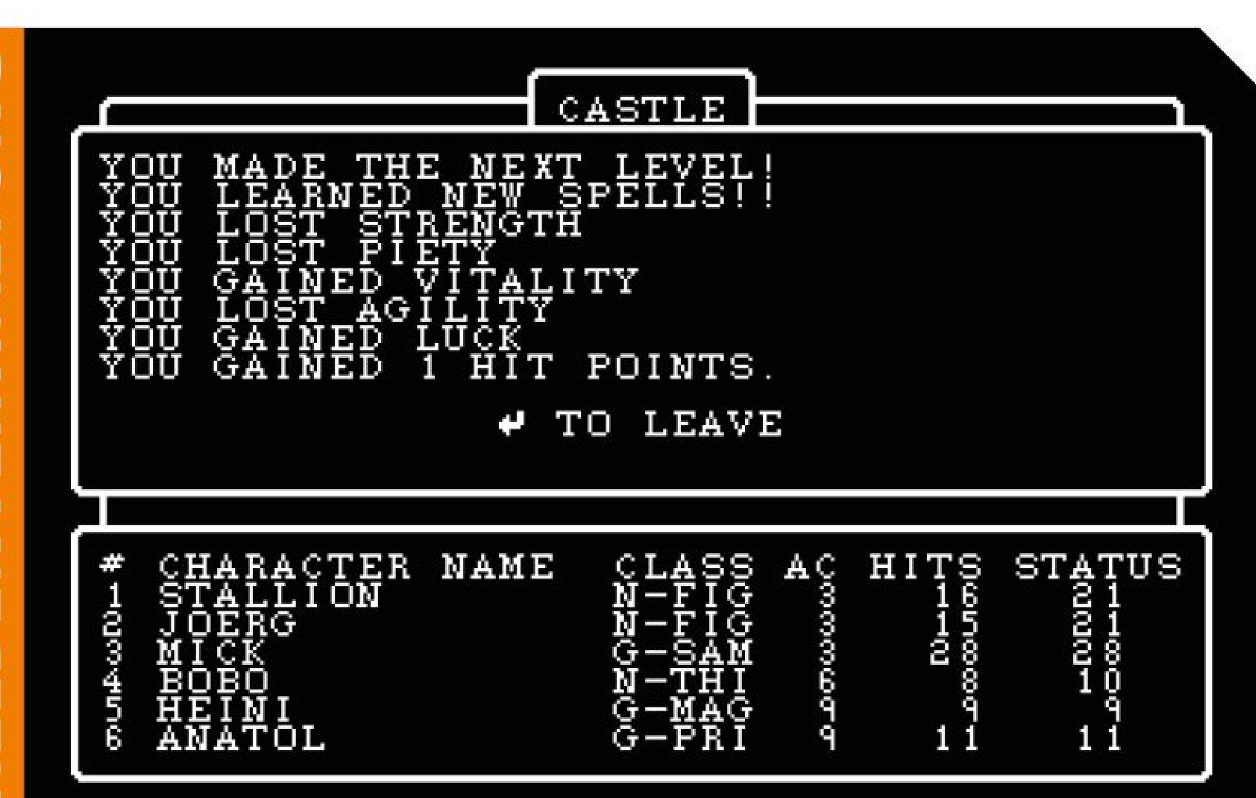
Dieses Dungeon ist mit so vielen Geheimtüren, Drehfeldern, Dunkelzonen und anderen Gemeinheiten gepflastert, dass man nebenbei eine Karte zeichnen muss. Entdeckung und Orientierung sind dermaßen elementare Spielbestandteile, dass Sir-Tech zur Ermutigung einen Block Karopapier in die Schachtel packt. Im Spiel gibt es ein paar Zauber für bessere Sichtweite oder Standortbestimmung, aber ohne Kartenbeistand ist man rasch verloren. Das vorsichtige Vortasten gehört zum Reiz!



FAKTEN

» PLATTFORM: APPLE II (DOS-PC, MAC, NES, C64/128 U. A.)
» PUBLISHER: SIR-TECH
» VERÖFFENTLICHT: 1981
» GENRE: ROLLENSPIEL

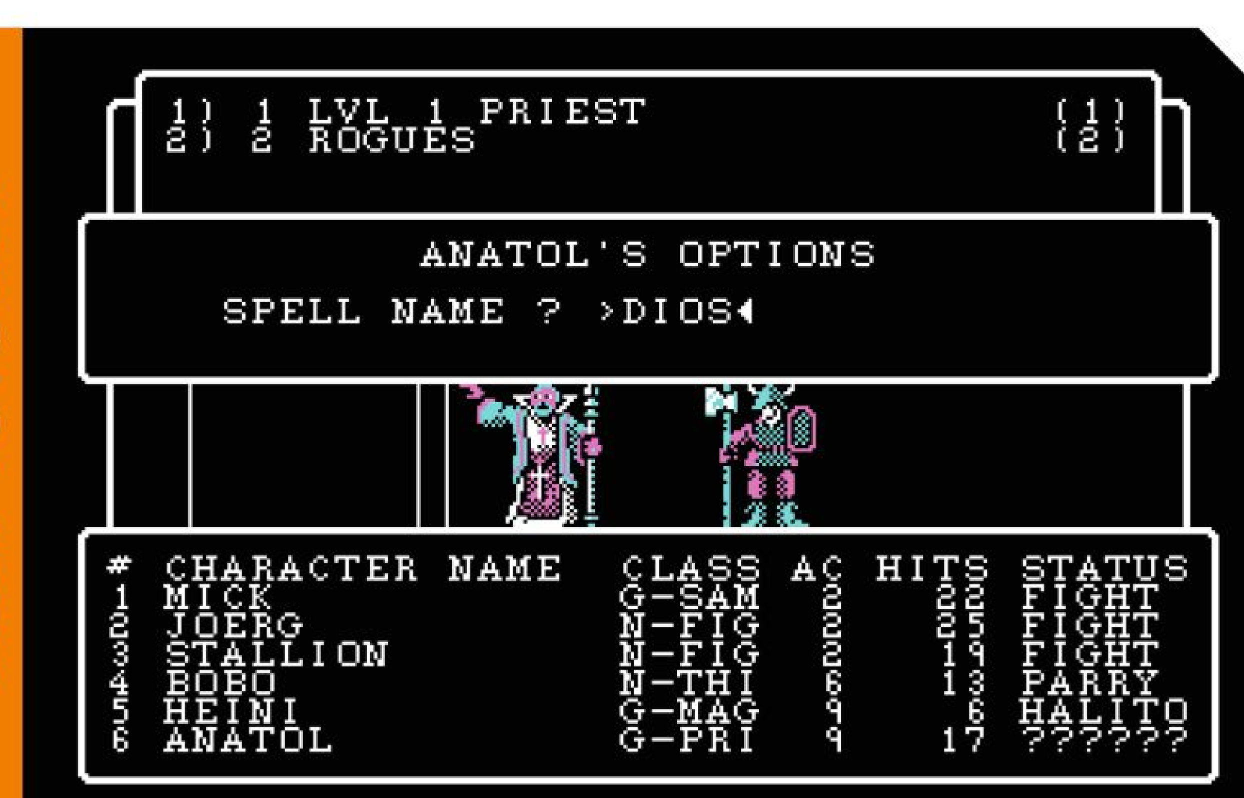
HELDENVERWALTUNG



Party-Sechserpack

Nach vorne gehören robuste Kämpfer, auch ein Dieb wäre nicht schlecht, um Schatzkistenfallen zu entschärfen. Dazu Magier und Priester, besser gleich zwei. Vielleicht haben wir Glück beim Auswürfeln der Attribute und bekommen genug Punkte zusammen, um eine der Prestigeklassen zu wählen. Der Samurai haut gut zu und lernt nebenbei Zauber, der Bischof identifiziert magische Gegenstände. Schafft es später sogar jemand, zum Ninja umzuschulen?

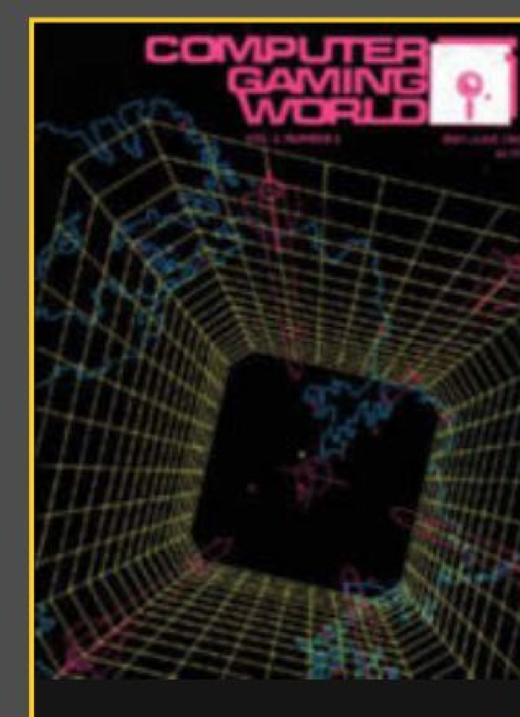
KAMPFSYSTEM



Entscheidende Runde

Die ersten drei Party-Slots sind in Nahkampfreichweite der Gegner, da stehen unsere kräftigen Jungs und Mädels. Auf den hinteren Zauberplätzen wird es taktisch interessant, denn die knappen Spell-Punkte wollen mit Bedacht eingesetzt werden. Lieber heilen und Rüstungswert buffen oder den Gegner schwächen, sei es mit Einschläferungsversuchen, Magieblockade oder Schaden pur? Der Reihe nach legen wir die Aktionen für unsere sechs Charaktere fest, dann werden die Resultate erwürfelt.

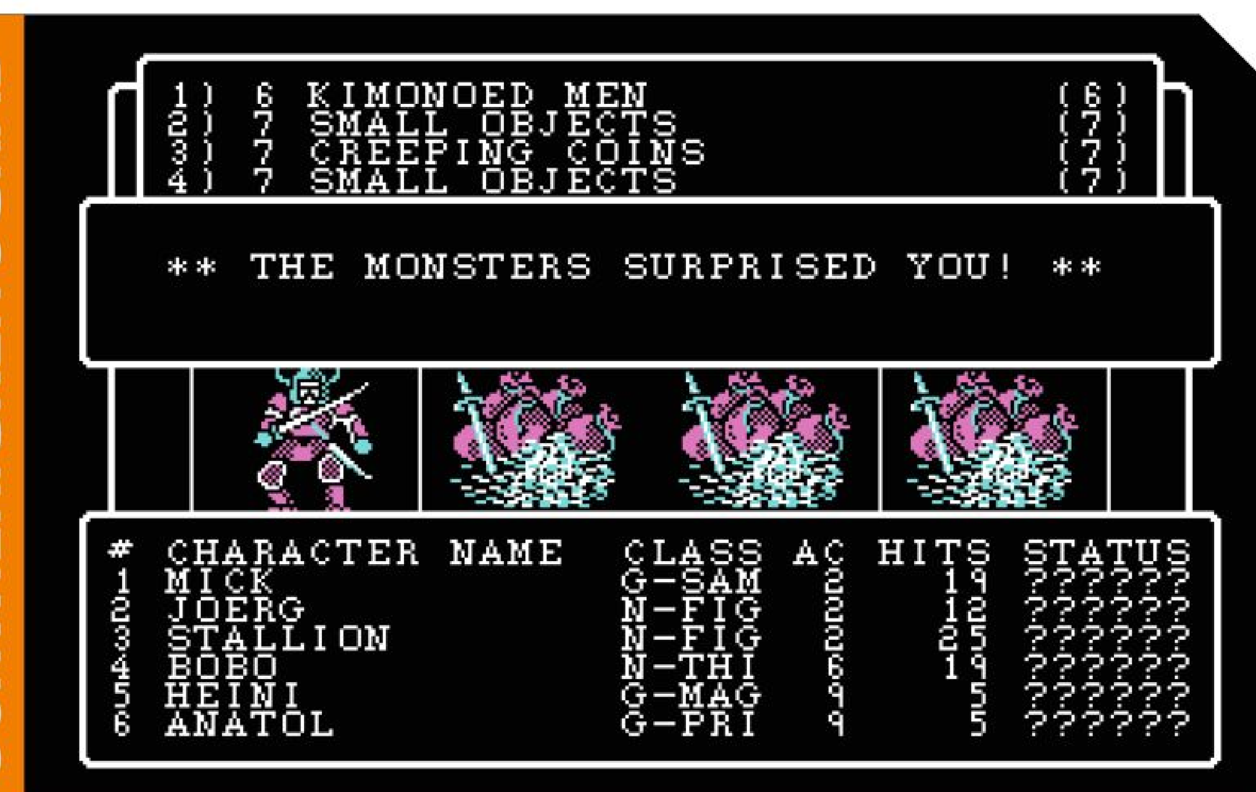
Was die Presse sagte …



CGW 5/1982 (ohne Wertung)
„*Wizardry* ist trotz seiner Komplexität extrem gut spielbar. Es ist so interaktiv, dass es einem leicht fällt, sich mit den Charakteren verbunden zu fühlen. Ich habe mit vielen Spielern geredet, die zu Wizardry-Süchtigen wurden, die es acht bis zehn Stunden am Tag spielen. Ich würde *Wizardry* als eines der besten Computerspiele aller Zeiten einstufen." *(Mark Marlow)*

Happy-Computer 5/1984 (ohne Wertung)
„Ohne Übertreibung kann man behaupten, dass mit *Wizardry* eine neue Abenteuerspiel-Generation eingeläutet wurde. … Angesichts der Tatsache, dass *Wizardry* den Benutzer … monatelang fesseln wird, scheint mir der Preis von knapp 200 Mark angemessen." *(Matthias Niesel)*

SCHWIERIGKEITSGRAD



Gestorben wird immer

„The monsters surprised you!" ist der letzte Satz, den man bei den ersten vorsichtigen Schritten in einer neuen Etage lesen möchte. Vor allem, wenn wir gleich vier Gegnergruppen in die Arme laufen, die erst mal die halbe Party auslöschen, bevor man einen Finger rühren kann. Je schwerer der Kampf, desto wirkungsloser ist natürlich die „Run"-Funktion, und so geht die gesamte Truppe verloren. Dann würfeln wir besser mal neue Helden aus und fangen wieder von vorne an. Damals normal!

SUCHTWIRKUNG



Großes Drama

Spielkomfort wie Sandpapier, die Präsentation so trocken, wie man es von einem 1981er-Spiel erwarten kann. Doch wenn wir auf dem Zahnfleisch dem Dungeon-Ausgang entgegenstolpern und gerade noch so unsere Gruppe retten, hat sich alles gelohnt. Eine Runde Heilen im Tempel und dann ein Nickerchen im Gasthaus, schon gibt es einen Stufenaufstieg zu bejubeln. Mehr Hit Points! Neue Zauber! Alles wird gut! *Wizardry* bietet eine Gratwanderung zwischen Euphorie und Nervenzusammenbruch.

Was wir denken

Wer keine Scheu vor minimaler Grafik und maximaler Herausforderung hat, kann heute noch erstaunlich viel Spaß an dem Rollenspiel-Opa haben.

Die Screenshots haben wir mit der DOS-PC-Fassung erstellt.



MAKING OF

GAUNTLET
The Deeper Dungeons

Traut ihr euch, als Krieger, Walküre, Magier oder Elf die Gewölbe von *The Deeper Dungeons* zu erkunden? In den alten Verliesen warten einige Überraschungen…



FAKTEN

» **PUBLISHER:** U.S. GOLD

» **ENTWICKLER:** GREMLIN BIRMINGHAM

» **JAHR:** 1987

» **SYSTEME:** C64, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, MSX, ATARI 8-BIT

» **GENRE:** MAZE GAME

Ataris *Gauntlet* war aus vielen Gründen ein unvergessliches Arcade-Spiel. Und es brachte die Entwickler auf mehrere Ideen, die das Genre nachhaltig beeinflussen sollten. Die erste: Um die Einnahmen zu steigern, entwickelte Projektleiter Ed Logg einen Vier-Spieler-Modus. Neue Mitstreiter konnten jederzeit Münzen einwerfen und so einem bereits laufenden Spiel beitreten. Diese „Buy in"-Funktion wurde in den Spielhallen schnell zum neuen Standard.

Gauntlet hatte kein richtiges Ende, die Levels wiederholten sich ab einem bestimmten Punkt. Für viele Spieler bestand die Herausforderung also darin, die Dungeons mit nur einem Credit so lange wie möglich zu überleben. Dieser Reiz ging bei den Heimversionen etwas verloren, da man endlos weiterspielen konnte, sofern ein Mitspieler am Leben blieb. Dafür legten diese Versionen den Grundstein für eine weitere Neuerung.

In die Spielboxen packte Publisher U.S. Gold eine Karte mit einem Hinweis auf einen Wettbewerb. Der Text darauf lautete: „Anfang 1987 wird U.S. Gold eine Erweiterung von *Gauntlet* veröffentlichen, die Hunderte neue Levels und unzählige Schätze enthalten wird. Du hast die Chance, dass ein von dir erstellter Dungeon mitveröffentlicht wird!" Dazu wurde erklärt, wie die Spieler ihre eigenen Designs entwerfen und einreichen konnten. Zu gewinnen gab es Preisgelder und T-Shirts, zumindest wurde das behauptet.

Gauntlet: The Deeper Dungeons erschien auf Kassette und Diskette, wobei das



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

GAUNTLET
SYSTEME: VERSCHIEDENE
JAHR: 1986

MASK (IM BILD)
SYSTEM: C64, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM
JAHR: 1988

SKATE CRAZY
SYSTEM: C64, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM
JAHR: 1988



» [ZX Spectrum] Einer der Gewinner grüßte in seinem Level seine Mutter.



» Statt der beworbenen 512 Levels waren faktisch nur 300 im Spiel.

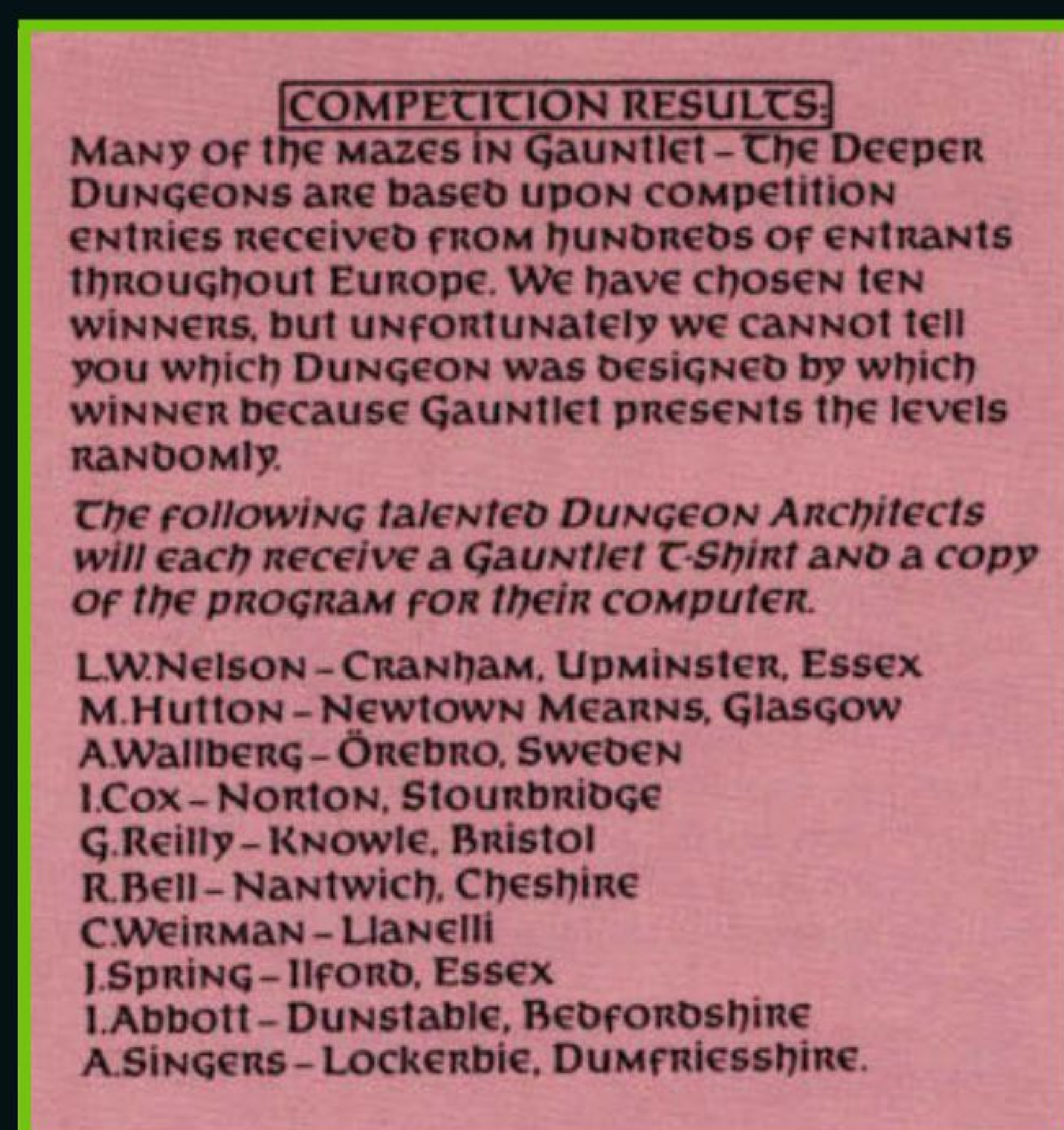


» Chris Weirman war einer der glücklichen Gewinner.

»Bald quollen unsere Postfächer vor Zusendungen förmlich über.« STUART GREGG

Originalspiel zum Spielen benötigt wurde. Zwar waren solche Erweiterungen von Spielen nicht neu, aber durch die eingebundenen Fan-Levels wurde das Konzept erweitert. Im Prinzip war es aus heutiger Sicht eine Mischung aus DLC und Fan-Mod.

Die Idee zu *The Deeper Dungeons* entstand während der Entwicklung des Originalspiels. U.S. Gold hatte Gremlin Graphics mit der Entwicklung beauftragt und ihnen dafür Büroräume angeboten. Kurz darauf wurde das Entwicklerstudio in Gremlin Birmingham umbenannt und offiziell an U.S Gold angegliedert.



COMPETITION RESULTS:

Many of the mazes in Gauntlet – The Deeper Dungeons are based upon competition entries received from hundreds of entrants throughout Europe. We have chosen ten winners, but unfortunately we cannot tell you which Dungeon was designed by which winner because Gauntlet presents the levels randomly.

The following talented Dungeon Architects will each receive a Gauntlet T-Shirt and a copy of the program for their computer.

L.W.Nelson – Cranham, Upminster, Essex
M.Hutton – Newtown Mearns, Glasgow
A.Wallberg – Örebro, Sweden
I.Cox – Norton, Stourbridge
G.Reilly – Knowle, Bristol
R.Bell – Nantwich, Cheshire
C.Weirman – Llanelli
J.Spring – Ilford, Essex
I.Abbott – Dunstable, Bedfordshire
A.Singers – Lockerbie, Dumfriesshire.

» Die zehn Gewinner wurden auf einer Glückwunschkarte in jedem Spiel verewigt.

Programmierer Stuart Gregg kann sich noch gut an diese Zeit erinnern: „Geoff Brown kam auf die Idee, als er uns mit unserem *Gauntlet*-Map-Editor herumspielen sah. Tony Porter hat den Editor entwickelt, man konnte damit sehr einfach neue Inhalte für die verschiedenen Versionen erstellen. Geoff hielt sich gerne bei uns auf, ich denke, dass es ihm gefallen hat, ein eigenes Entwicklerteam zu haben."

Jeder Level bestand aus einem Raster mit 32x32 Blöcken, jedem Block konnte ein Attribut wie Wand, Gegenstand, Monster, Türe und so weiter zugewiesen werden. „Geoff hielt den Editor für so simpel, dass wirklich jeder damit arbeiten konnte. So entstand die Idee des Fan-Wettbewerbs, der bei den Spielern sehr gut ankam. Schon bald quollen unsere Postfächer vor Zusendungen förmlich über", lacht Stuart.

Grafiker Kevin Bulmer bekam die Aufgabe, die Designs der Fans zu prüfen und in die nähere Auswahl zu nehmen. „Kevin hat ordentlich vorsortiert", erinnert sich Stuart. „Nachdem wir uns für die Gewinner entschieden hatten, mussten wir die Levels dem Spiel nur hinzufügen."

Das einzig größere Problem war, wie üblich, der begrenzte Speicherplatz. „Wir luden die Levels immer in einem Achterpaket", verrät uns Stuart. „Die Schwierigkeit war, dass die Pakete eine gewisse Größe nicht überschreiten durften. Das Spiel lud ▶



SEITEN-SPRÜNGE

Welche Version ist die beste?

ZX SPECTRUM



Der schwarze Hintergrund bedingte einige Kompromisse, ansonsten ist diese Version absolut vollwertig. Sie erschien nie auf einer Disk, weshalb die Spieler viel Zeit mit Kassettenwechseln verbrachten.

SCHNEIDER CPC



Inhaltlich ähnelt sie der ZX-Version, scrollte aber deutlich besser und hatte schönere Farben. Dafür lief das Spiel nicht ganz so flüssig, was sich vor allem in den größeren Levels bemerkbar machte.

MSX



Besitzer eines MSX waren mäßige bis schlechte Konvertierungen gewöhnt. *Gauntlet* stellte eine angenehme Ausnahme dar: Das Spiel hatte viel von der ZX-Version, war aber auf die Hardware des MSX abgestimmt.

COMMODORE 64



Für uns die beste Version. *Gauntlet The Deeper Dungeons* ist hübsch, schnell und fühlt sich einfach richtig an. Das C64-Original bekam viel Kritik wegen seiner Bugs, die aber in der Erweiterung gepatcht wurden.

ATARI 8-BIT



Im Vergleich zur 16-Bit-Hardware des Spielautomaten war der Atari natürlich veraltet. Dennoch war die Konvertierung eine angenehme Überraschung, auch wenn einige Abstriche bei Grafik und Tempo gemacht werden mussten.



MITMACHEN LOHNT SICH!

Auch andere Spiele hatten Wettbewerbe.



PIMANIA

■ Im ersten Wettbewerb dieser Art gab Automata in ihrem bizarren Textadventure Hinweise auf das Versteck einer goldenen Sonnenuhr im Wert von 7.000 Euro. Sue Cooper und Lizi Newman fanden die Uhr drei Jahre später im Maul des Litlington White Horse in Sussex.



JET SET WILLY

■ Software Projects stellten demjenigen, der das Spiel zuerst durchspielte, eine Flasche Champagner und einen Hubschrauberflug in Aussicht. Cameron Else und Ross Holman „gewannen", weil sie bewiesen, dass das Spiel aufgrund der vielen Bugs nicht zu beenden war.



LORDS OF MIDNIGHT

■ Die Quest des ersten Spielers, der Doomdark besiegt, würde in Form eines Fantasyromans veröffentlicht – so das Versprechen von Beyond. Der Entwickler hatte wohl nicht damit gerechnet, dass dieses Unterfangen nur zwei Wochen dauern würde. Es gab nur einen Trostpreis, ein Roman wurde nie geschrieben.

▶ dann automatisch den nächsten Block in den Speicher, mehr gab es nicht zu tun. Durch unsere Vorplanung lief dieser Prozess recht reibungslos."

Das Projekt an sich mag also einfach gewesen sein. Die Levels der Erweiterung hatten es aber in sich, der Schwierigkeitsgrad der Fanlevels erstreckte sich von schwierig bis bösartig.

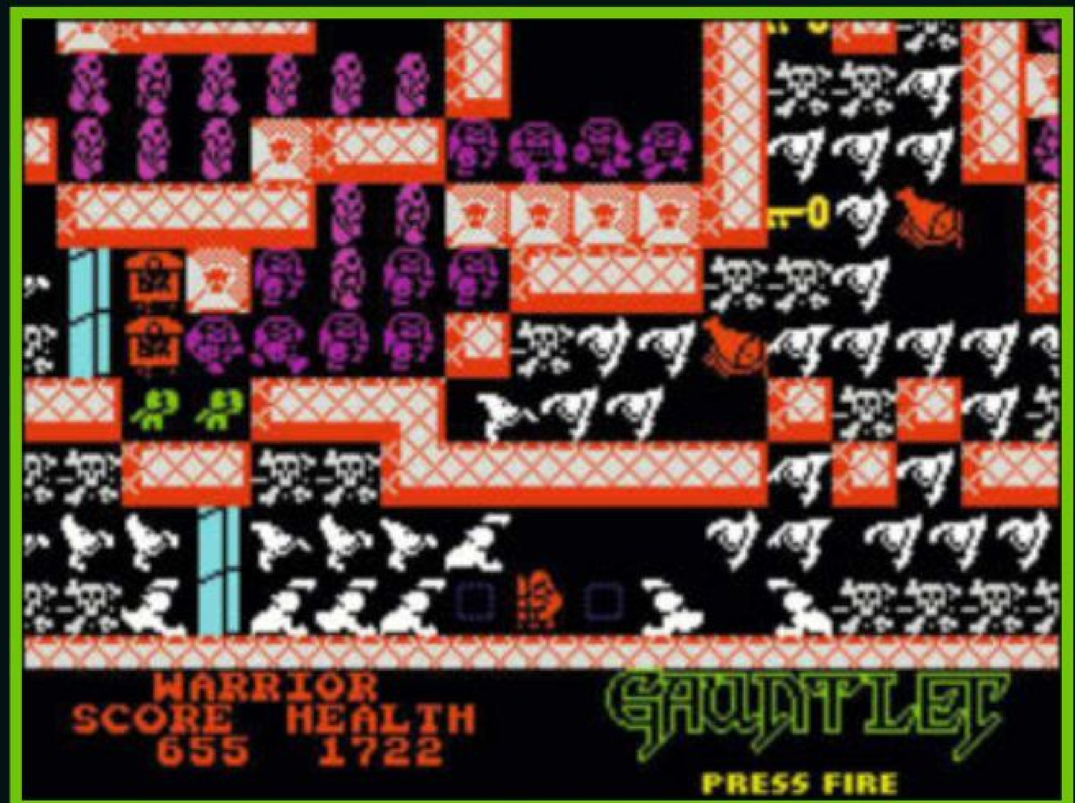
Viele dieser Dungeons waren als Labyrinth aufgebaut, gefüllt mit Monsterhorden und vergiftetem Essen, der Tod lauerte hinter jeder Ecke.

„Wir haben die Level so belassen, wie sie von den Fans eingeschickt wurden", rechtfertigt sich Stuart. „Wenn ihr die Schuldigen sucht, in der Erweiterung wurden die Sieger namentlich erwähnt. Wir bekamen Einsendungen von Hunderten Fans aus ganz Europa." Einer der glücklichen Gewinner war Chris Weirman aus Llanelli, Wales. Er war sicherlich überrascht, als er damals gewann, aber er war bestimmt noch überraschter, als wir ihn 30 Jahre später angerufen haben.

Chris, der heute in der Technologieabteilung eines internationalen Materialherstellers tätig ist, war gerade einmal zwölf Jahre alt, als er beim Wettbewerb mitmachte. „Ich war damals bereits ein begeisterter Spieler. *Gauntlet* war eines meiner

> »Mein Ziel war es, einen unmöglichen Dungeon zu bauen.«
> CHRIS WEIRMAN





» [ZX Spectrum] Bei den Massen an Gegnern kommt man leicht ins Schwitzen.







EUREKA!

■ Domark lockte mit einem Preisgeld von 25.000 Pfund für den ersten Spieler, der alle Episoden des Adventures erfolgreich beendete und das Lösungswort zusammenbastelte. Sieger war der 15-jährige Matt Woodley, der später viele Jahre für das Unternehmen arbeitete.



MOON CRESTA

■ Incentive führte mehrere Wettbewerbe durch. Für die Konvertierung von *Moon Cresta* schufen sie einen Highscore-Wettbewerb, der glückliche Gewinner bekam den Spielautomaten.



» [C64] Im ersten Dungeon konnte man zwischen den Ausgängen 2, 4, und 8 wählen.



» [Schneider CPC] In den Schatzkammern hat man nur begrenzt Zeit.



» [C64] Oft steht man mit dem Rücken zur Wand.



» [Schneider CPC] Vom Start aus ist das Ende so nah und doch so fern.

Lieblingsspiele, zuerst in den Spielhallen und später dann auf meinem Spectrum“, erzählt er uns.

„Als ich von dem Wettbewerb erfuhr, war ich direkt Feuer und Flamme. Ich besorgte mir kariertes Papier und setzte mich an meinen Schreibtisch. Mein Ziel war es, einen unmöglichen Dungeon zu bauen.“

Chris muss wohl einige Zeit damit verbracht haben, denn er kann sich immer noch an das Layout erinnern. „Mein Startpunkt war in einer Ecke mit den schwierigsten Monstern, die nur mit Tränken besiegt werden konnten. Ich wollte, dass die Spieler keine Ressourcen mehr hatten, wenn sie den Rest des Dungeons erkundeten. Dieser bestand aus einem schwierigen Labyrinth mit vielen Geistern, die sehr schnell wieder neu erschienen, und Abkürzungen, die nur schwer zu finden waren.“

Als er fertig war, schickte Chris seinen Entwurf an das Postfach von U.S. Gold. „Ich bekam einen Brief mit der Mitteilung, dass ich gewonnen hätte. Ich habe aber nie ein T-Shirt oder eine Kopie des Spiels erhalten. Damals dachte ich, dass ich vergessen hätte, meine Körpergröße oder Hardware anzugeben. Es war echt schade, dass ich meinen Gewinn nicht bekommen habe. Ein paar Monate später habe ich aber genug Taschengeld gehabt, um mir das Spiel zu kaufen. Ich habe auch meinen Dungeon gefunden, und ja, ich habe ihn geschafft!“

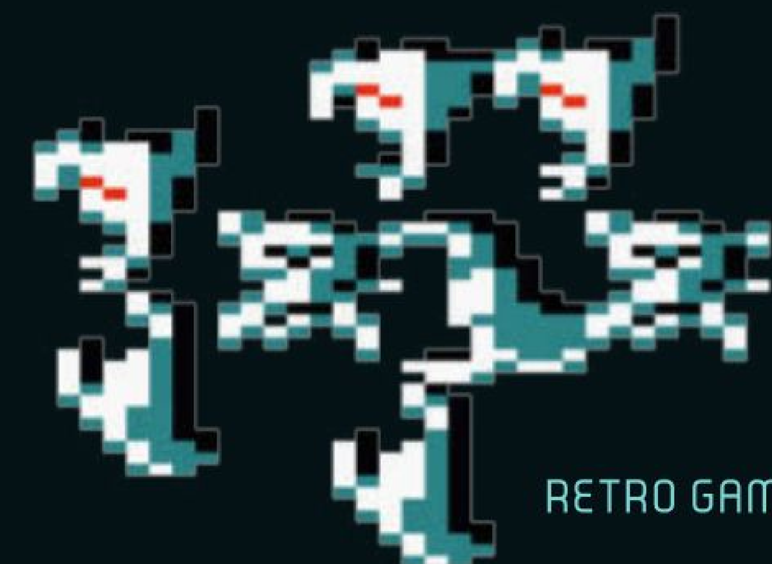
Einen bestimmten Dungeon zu finden, ist wegen des Ladevorgangs des Spiels nicht so einfach, wie man denkt. Jeder Datenblock enthält typischerweise acht Dungeons und zwei Schatzkammern. Aus diesem Pool bekommt der Spieler pro Partie aber nur vier zufällig ausgewählte Levels vorgesetzt. So wird das Spiel bei einem Neustart nicht zu schnell eintönig.

Die Menge an Levels, aus denen diese Achterblöcke generiert werden, ist sehr groß. Auch wenn das Spiel mit 512 verschiedenen Levels wirbt, sind es tatsächlich nur 247 Dungeons und 53 Schatzkammern, zusammen also 300. Diese Levels können aber über jede Achse gedreht und gespiegelt werden, sodass sich deutlich mehr als 512 Varianten ergeben.

The Deeper Dungeons erschien im Sommer 1987 für alle wichtigen Homecomputer, darunter Commodore 64, ZX Spectrum, Schneider CPC, MSX und Atari. Bei der Fachpresse kam das Spiel gut an, Robert Fripp von der ASM gab dem Spiel eine Wertung von 8/12.

Nach dem Release bekam das Team den Auftrag, *Gauntlet II* zu konvertieren, wobei sich Stuart um die C64-Version kümmerte. Der Nachfolger konnte sich dank einer Reihe von neuen Features durchsetzen, aber *The Deeper Dungeons* blieb den Fans erhalten. 1992 erschien das Spiel im Standalone-Format zusammen mit *Gauntlet II* in einem der *Multimixx*-Bundles.

Für Stuart und das Team von Gremlin Birmingham war *The Deeper Dungeons* zwar ein interessantes Projekt, aber schlussendlich nur eines von vielen. Für Chris und viele Fans besaß das Spiel deutlich mehr Bedeutung. „U.S. Gold war eine der ersten Firmen, die auf Interaktion mit den Spielern gesetzt haben“, schwärmt Chris. „Man fühlte sich als Teil eines großen Teams, und ich war sehr froh, einer der Gewinner gewesen zu sein.“ *



Super Metroid

DER VERDAMMTE SCHACHT



» **PUBLISHER:** NINTENDO
» **ERSCHIENEN:** 1994
» **HARDWARE:** SUPER NES

Von Anatol Locker

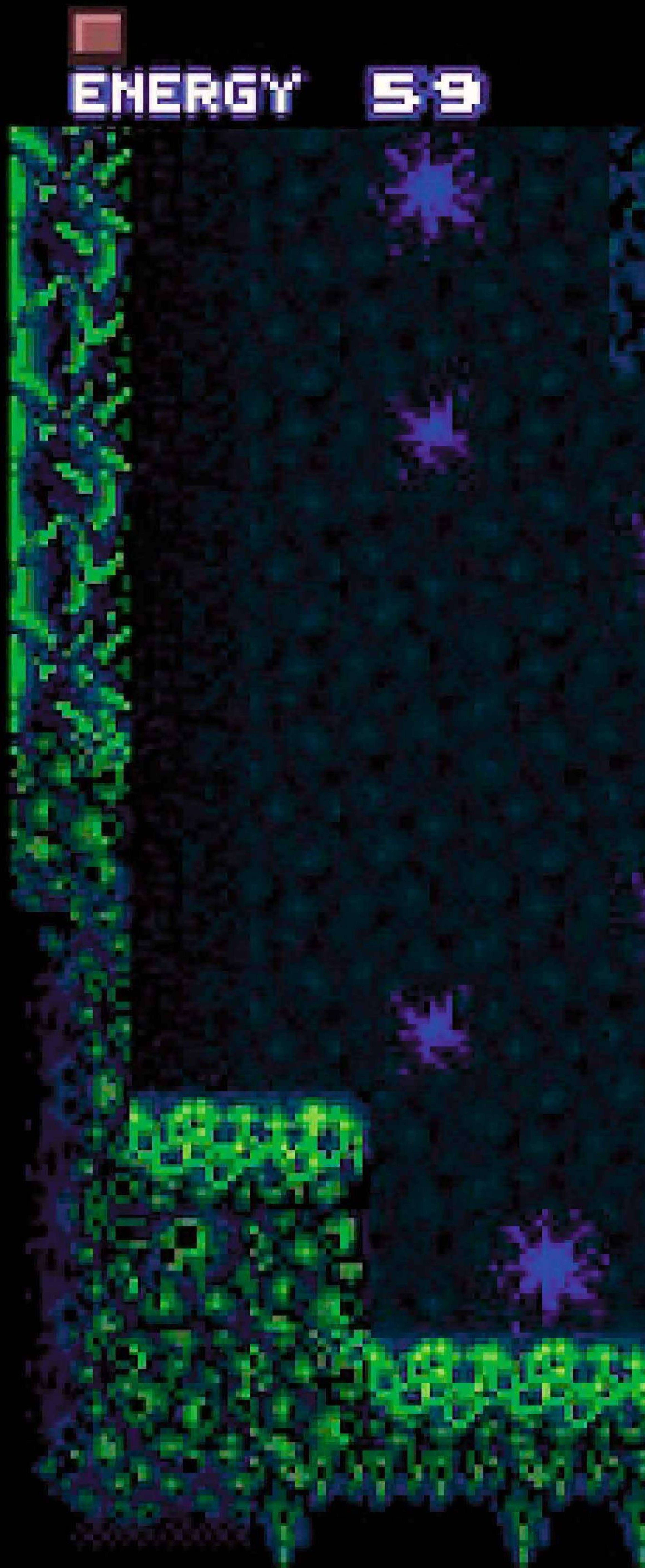
Manchmal trifft man intuitiv die richtige Entscheidung. Als *Super Metroid* 1994 herauskam, war ich – damals als Musikredakteur – von einer Plattenfirma zur damals neuen, äußerst angesagten Love Parade eingeladen. Gleichzeitig lag da diese *Super Metroid*-Packung auf meinem Schreibtisch. Die Entscheidung, ein Wochenende durchzutanzen oder selbiges zu verdaddeln, fiel mir leichter als erwartet. Während meine Freunde also Ecstasy-geschwängert auf Berlins Straßen feierten, saß der Locker das komplette Wochenende mit breitem Grinsen auf dem Sofa und zockte *Super Metroid.* Bereut habe ich's keine Sekunde.

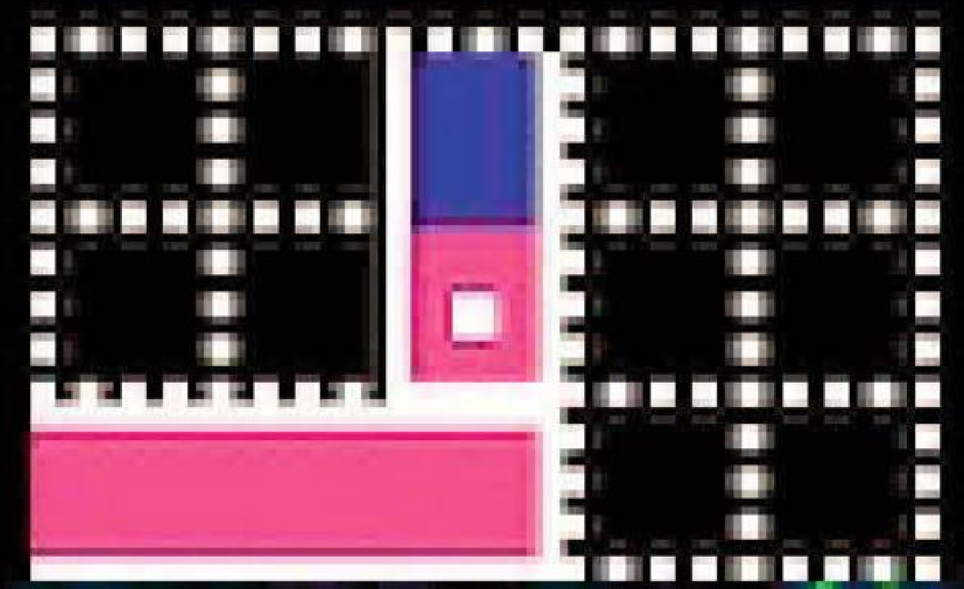
Nach meinem Dafürhalten surft nur eine Handvoll Spiele so nahe an der spielerischen Ideallinie wie *Super Metroid*. Dass es noch heute moderne Action-Adventures mit links überholt, liegt meiner Meinung nach an der Formel „Minimale Inszenierung, maximales Gameplay". Was das heißt? *Super Metroid* machte keinen Hehl daraus, dass man kein Bit für die Story verschwenden wollte, sofern es nicht unbedingt notwendig war. Cutscenes oder Storybits machen nur einen homöopathischen Teil des Spiels aus. Stattdessen erschließt sich die Spannung durch das Erforschen immer neuer Ecken der riesigen Karte.

Die Grafik ist zweckmäßig schlicht, passt aber trotzdem perfekt zum Thema. Zusätzlich schafft der gelungene Soundtrack, der von Gegend zu Gegend unterschiedlich ausfällt, zusätzliche Atmosphäre. Auch das Extras-Management ist clever: Alles, was man an Ausrüstung findet, muss man sofort einsetzen, um weiterzukommen – Tutorials kann man sich also sparen. Und das Wichtigste: Die Steuerung ist angenehm griffig.

Das Einzige, was ich dem Spiel vorwerfe, ist ein Schacht. Mit dem hat es folgende Bewandtnis: Ich habe mich in *Super Metroid* mit großer Begeisterung fast bis zum Ende vorgekämpft. Was mich gestoppt hat, war ein schier endlos hoher Schacht mit glatten Wänden, den Samus im „Space Jump" nach oben hüpfen muss. Dazu muss man nahezu perfekt getimt die Buttons drücken … und ich bin grandios gescheitert. Ich habe es eine gute Woche lang versucht. Ich habe geflucht, das Gamepad in die Ecke geschmissen, geweint, irre gelacht, aber ich kam ums Verrecken nicht diesen Schacht nach oben. Nach einer 4-Stunden-Session ohne Erfolg gab ich auf. Bis heute!

Zum Erscheinungstermin ging *Super Metroid* fast etwas unter, aber der Wiederspielwert ist hoch – meiner Meinung nach ist es der beste Teil der Serie. Wer sich heute von der spielerischen Qualität überzeugen will, kann den Klassiker mit einer Switch-Online-Mitgliedschaft auf der Switch nachholen. In Kombination mit dem Classic Controller ist das Spielvergnügen fast so schön wie damals auf dem Super NES. Und das Schönste daran: Man kann immer zwischenspeichern. Was bedeutet, dass ich endlich eine Chance habe, den verdammten Schacht doch noch nach oben zu kommen … *




019



DER URKNALL

SPACEWAR!

Wir kehren ganz an den Anfang zurück und sprechen mit dem Mann, der das allererste „echte“ Videospiel programmiert hat: Steve Russell.


» Die Schiffe hießen „Nadel“ und „Keil“.

Spacewar! wurde bereits 1962 auf dem PDP-1 veröffentlicht und gilt als erstes Videospiel überhaupt. Zwar existierten in den 40er Jahren bereits simple Spiele auf Großrechnern, und Willy Higinbothams berühmtes *Tennis for Two* von 1958 deutete die Form eines Videospiels zumindest an. Steve Russells *Spacewar!* war jedoch etwas völlig Neues, das nur in digitaler Form existieren konnte.

RG: Vor geraumer Zeit haben wir den Schöpfer der Magnavox Odyssey, Ralph Baer, interviewt und ihn „Vater der Videospiele“ genannt. Macht dich das zum Großvater?
SR: Damit kann ich leben [lacht]. Ich habe gezeigt, dass man ein interessantes Spiel auf einem Computer spielen kann. Und das zu einer Zeit, als Computer sehr teuer waren und niemand Zugang zu ihnen besaß. Als sie billig genug wurden, erinnerten sich einige Leute an *Spacewar!* und machten es nach … oder machten es noch besser.

RG: 1958 hast du am Massachusetts Institute of Technology angefangen.
SR: Nach meinem Abschluss bot mir der Informatikprofessor John McCarthy einen Job an. Er forschte an künstlicher Intelligenz. Ich war 21 Jahre alt und es war eine großartige Chance für mich. Ich hatte Zugriff auf den schnellsten und leistungsstärksten Computer dieser Zeit, den IBM 704. Der war zwar launisch, konnte aber auch sehr gut programmiert werden.

RG: Hast du gleich an ein Spiel gedacht, als ein PDP-1 im Herbst 1961 am MIT eintraf?
SR: Nicht sofort. Professor Minsky hatte ein Demo-Programm geschrieben, das jeder Minskytron nannte. Auf dem Bildschirm erzeugte es einen Kaleidoskopeffekt. Schalter veränderten das Muster. Es war nicht wirklich aufregend. Der Anstoß für mich, *Spacewar!* zu schreiben, bestand darin, einen Raumschiff-Trainer zu programmieren und so ein besseres Demo-Programm für den PDP-1 zu schreiben.

RG: *Spacewar!* sollte ein Raumschiff-Trainer sein?
SR: Die USA und die UdSSR stritten damals um die Vorherrschaft im Weltraum. Ein Raumschiff zu haben, das man kontrollieren konnte, schien also ein spannendes Thema zu sein. Wir alle mochten Science-Fiction. Wir bewaffneten die Raumschiffe mit Raketen, um sich gegenseitig in die Luft zu jagen. So hatten wir ein Spiel für zwei Spieler. Ich habe das Ausrufezeichen an das Namensende gesetzt, als es fertig entwickelt war.

RG: Du hast Ende 1961 damit begonnen. War das deine Hauptaufgabe?
SR: Es war ein Freizeitprojekt und in keiner Weise offiziell. Software galt damals und bis in die 80er Jahre als wertlos. Man konnte Software nicht urheberrechtlich schützen, niemand hat sie verkauft und niemand hat irgendeinen Wert darin gesehen. Das MIT



» Der Hypersprung half dem Spieler oft aus der Patsche.

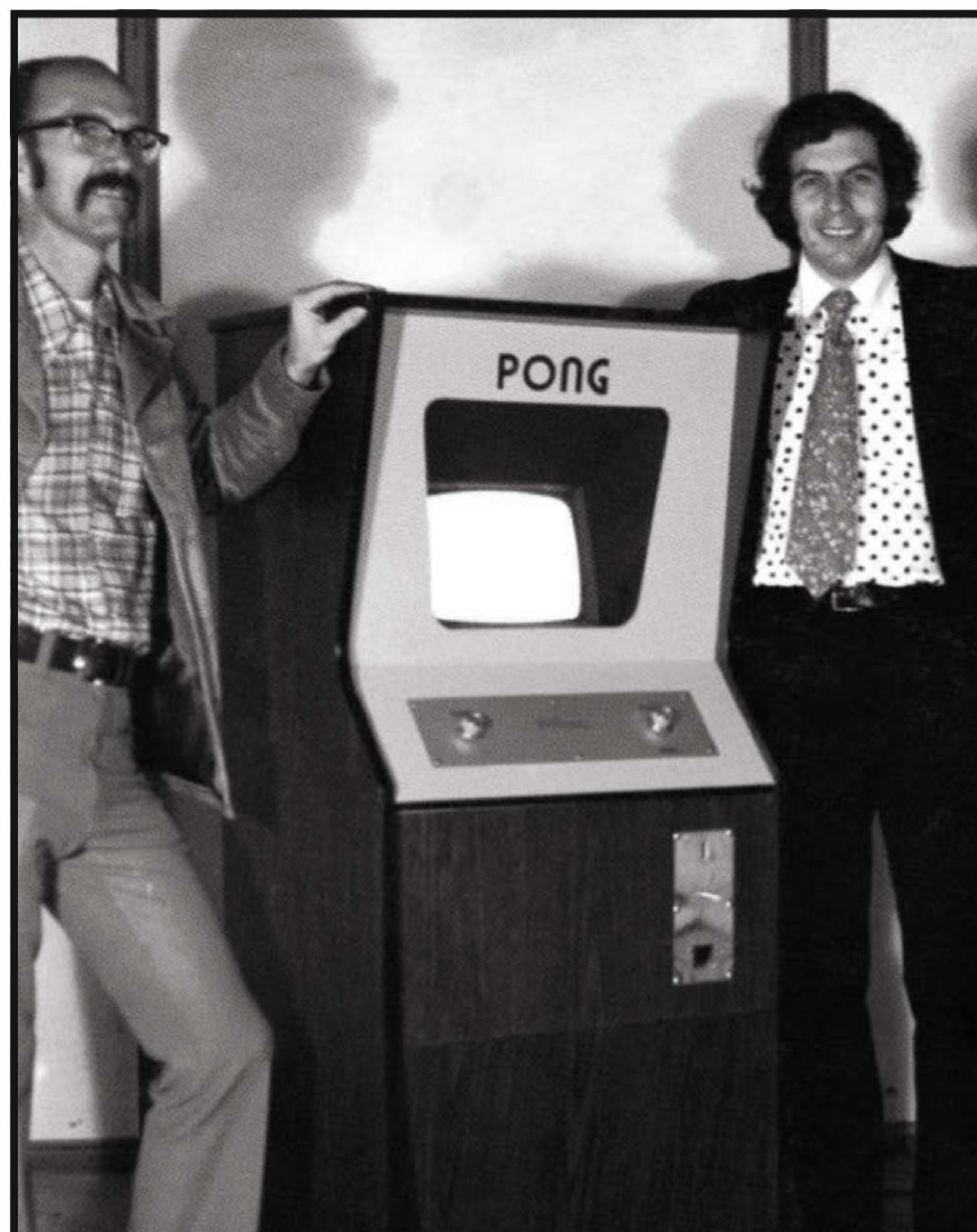


» Steve Russell (2011 bei einer Veranstaltung des Computer History Museum)



Bild: Wikipedia (cc-Lizenz, Autor: vonguard)

» Auch Nolan Bushnell (rechts neben *Pong*) kannte *Spacewar!*



förderte Projekte für die Nutzung des PDP-1, sodass wir den Computer nutzen konnten, wenn es sonst niemand wollte. Um 23 Uhr wollte nie jemand, sodass ich dann an *Spacewar!* arbeitete.

RG: Hast du die Grafiken für die Raumschiffe zuerst auf Millimeterpapier gezeichnet?
SR: Genau das habe ich gemacht, und ich kann sogar die Vorbilder nennen! Nadel, das lange Raumschiff, ist meine Version einer Redstone-Rakete: die erste US-Rakete im Weltraum. Das andere Schiff, das wir Keil nannten, basierte auf einem Design von Buck Rogers aus den 30er Jahren.

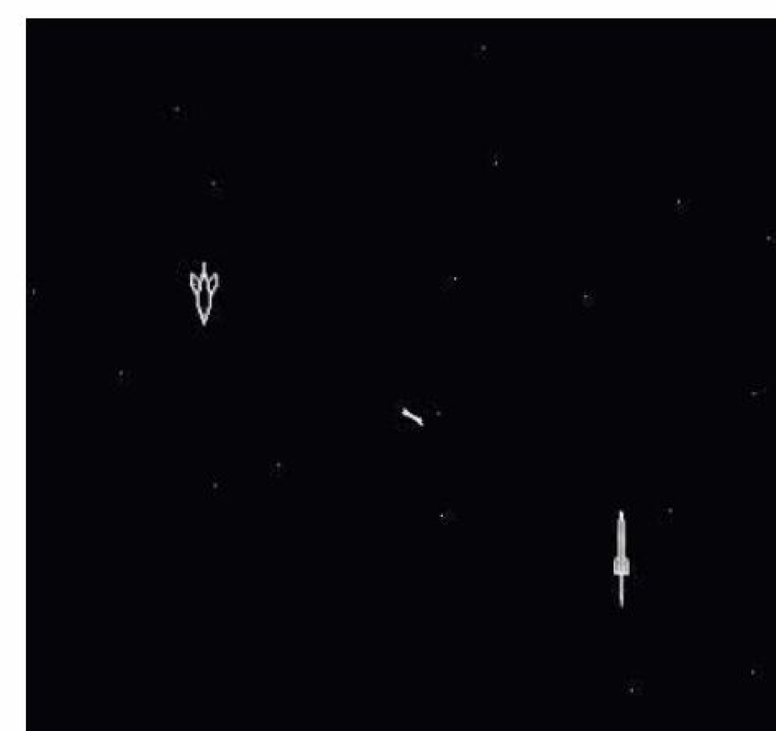
RG: Stimmt es, dass die Flugbahn der Geschosse willkürlich sein sollte?
SR: Ich habe der x- und y-Geschwindigkeit der Torpedos nur eine kleine Zufallszahl hinzugefügt, damit sie manchmal vorbeiflogen, insbesondere bei großer Entfernung. Doch niemand mochte Waffen, die nicht geradeaus schießen! Auf vielfachen Wunsch habe ich das zurückgenommen.

RG: Später hast du Schwerkraft hinzuprogrammiert.
SR: Ich wollte schon immer Schwerkraft implementieren, wusste aber nicht, wie das geht. Das Problem war, dass die Schwerkraftberechnung zeitaufwendig war. Das Programm wurde als große Schleife konstruiert. Die Wiederholrate wurde dadurch bestimmt, wie lange es dauerte, diese Schleife zu ▶

NOLAN BUSHNELL

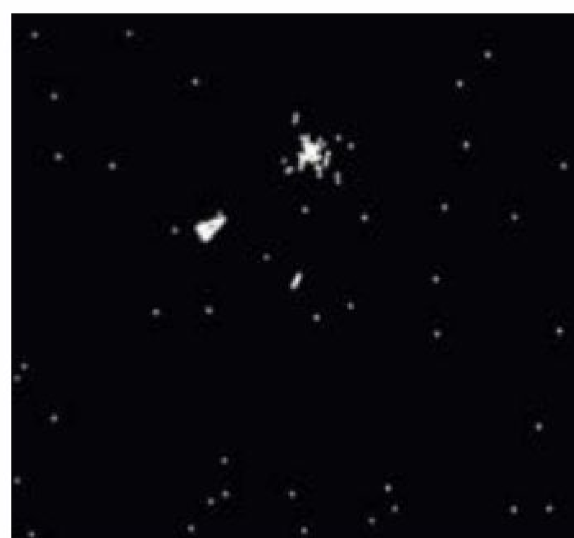
GRÜNDER VON ATARI

„*Spacewar!* war enorm wichtig für *Computer Space*. Ich erinnere mich noch genau an einen Novemberabend im Jahr 1966, als ich es zum ersten Mal spielte. Im Oktober 1970 fand ich es in Stanford wieder, nachdem ich eine Nacht lang Go gespielt hatte. Ein Schlüsselmoment: Ich konnte besser programmieren und der Preis für Bauteile war niedriger. Ich habe am nächsten Tag begonnen, einen Automaten zu entwerfen.“





» Steve (vorne) tritt gegen den Kurator des Computer History Museums in Kalifornien an.



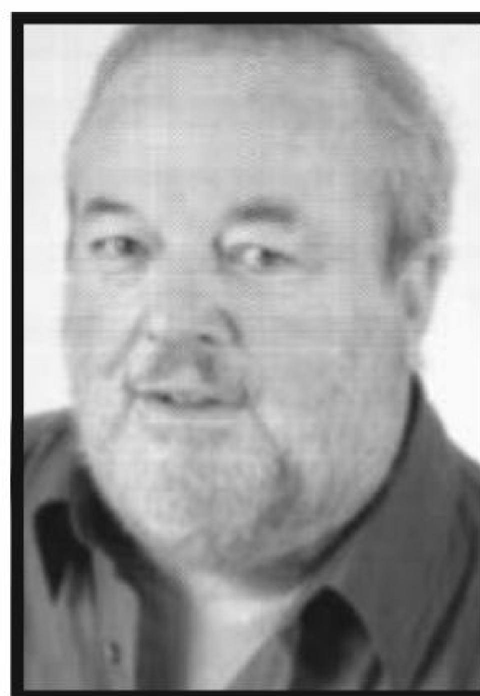
» *Spacewar!* wurde auch mit einer Punkteanzeige immer weiter verbessert.



» Das Hinzufügen der Schwerkraft bereitete Steve Kopfschmerzen.

AL ALCORN

VATER VON *PONG*



„*Spacewar!* nutzte zum ersten Mal einen Computer zur Unterhaltung. Nolan Bushnell erkannte das Potenzial. Er überlegte: Wie kommt ein Spiel von einem Millionen-Dollar-Computer in die Spielhalle? *Spacewar!* war der Funke, der eine ganze Branche entfachte. Steve Russell, Nolan und ich: Wir haben Computer sinnvoll genutzt!"

ED LOGG

VATER VON *ASTEROIDS*



„Bis zum Frühjahr 1972 habe ich in Stanford gearbeitet. Dort gab es *Spacewar!* für vier Spieler. Dazu diese Controller aus Holz. Es war ein tolles Spiel. Es hat sicherlich *Asteroids* stark beeinflusst, da ich mit vielen Elementen vertraut war: dem Verhalten der Geschosse, dem Flugverhalten der Schiffe und auch der Form der Schiffe."

» Steve Russell (rechts) an der PDP-1.



▶ durchlaufen. Dies und der verfügbare Speicher limitierten die Zahl der darstellbaren Geschosse. Ende 1961 hatten wir eine Version ohne Schwerkraft und konnten schon damit bei mehreren Geschossen kaum die Anzeige aufrechterhalten.

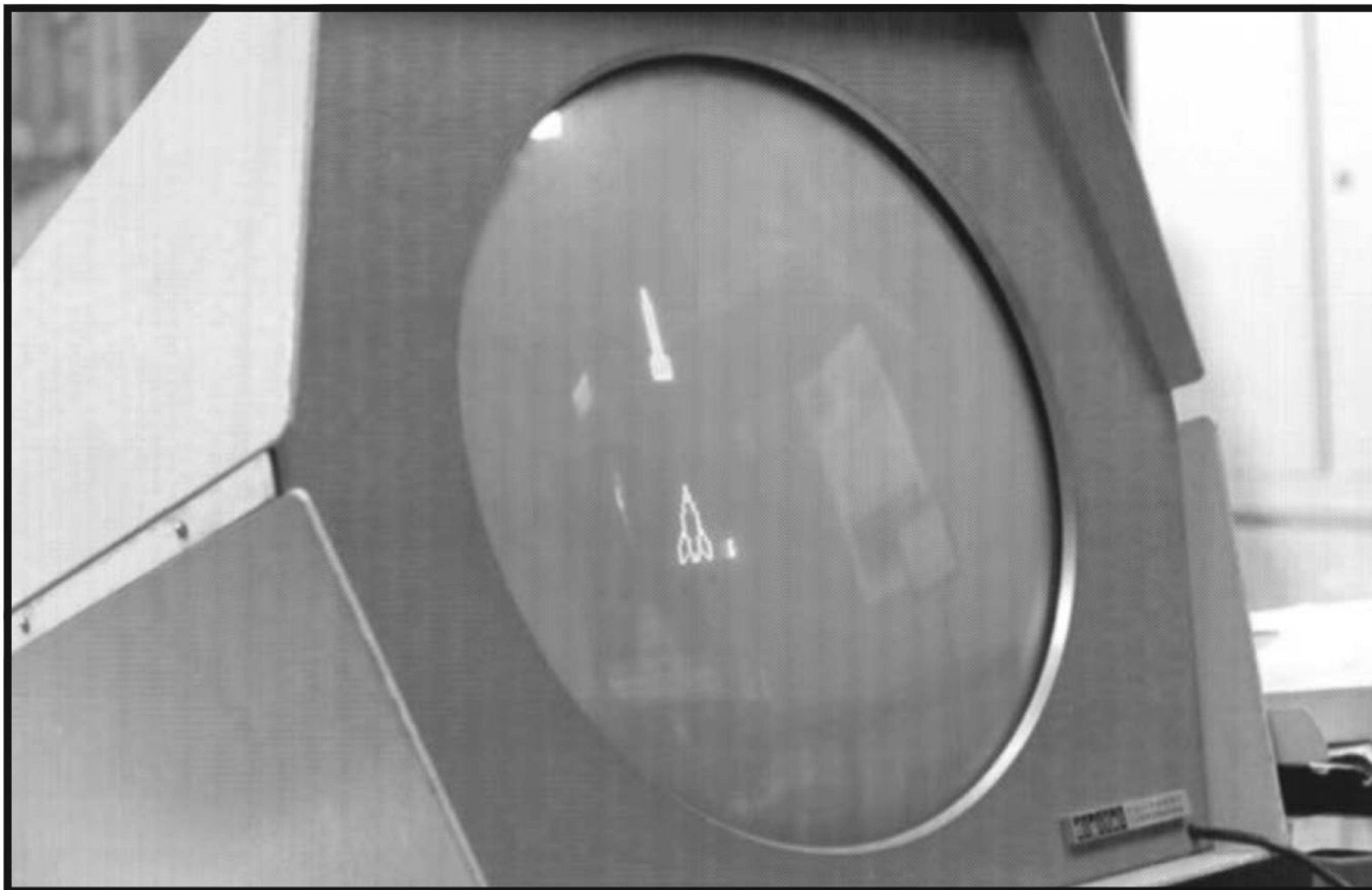
RG: Wie hast du die Dinge beschleunigt?
SR: Dan Edwards fand heraus, wie er meinen Anzeigecode viel schneller machen konnte. Sein Code ließ die Anzeige mit einer Geschwindigkeit ablaufen, die uns die Zeit gab, die Schwerkraft zu berechnen. Pete Samson fand eine Möglichkeit, ein Sternenfeld mit sehr geringem Aufwand anzuzeigen. Er zeigte Sterne zudem nach ihrer tatsächlichen Position am Nachthimmel an. Das machte es viel einfacher, sich vorzustellen, man wäre ein echter Weltraumpilot.

RG: *Spacewar!* merkt sich die Punktzahl. Wurde das hinzugefügt, damit niemand zu lange spielte?
SR: Als wir im Frühjahr 1962 die „Schwerkraft"-Version des Spiels entwickelten, implementierten wir einen Punktezähler. Sonst spielten die Menschen endlos weiter. Diese Version zeigte die Punktzahl in den Lichtern auf dem PDP-1-Bedienfeld selbst und nicht auf dem Bildschirm. Die Punktzahl im Display wurde 1963 hinzugefügt.

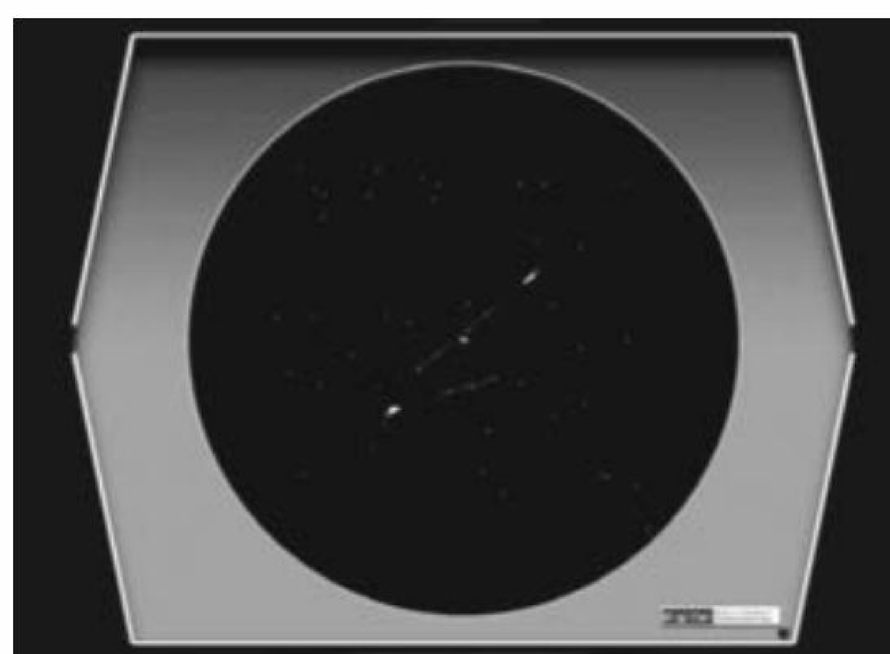
RG: Ihr habt sogar eine Hypersprung-Option hinzugefügt.
SR: Wir merkten, dass erfahrene Spieler schnell gewannen, und fanden das ziemlich langweilig. Die Hypersprung-Funktion ermöglichte es unerfahrenen Spielern, auf eine andere Stelle des Spielfelds zu warpen. So konnte man mehreren Geschossen ausweichen. Wir haben dann aber viele unerfahrene Spieler gesehen, die ständig die Hypersprung-Funktion nutzten und jedem Kampf aus dem Weg gingen. Also haben wir die Funktion einem Zufallsfaktor versehen. Kein Schiff überstand danach mehr als sieben Hypersprünge.

RG: Sogar maßgeschneiderte Controller wurden für *Spacewar!* gebaut.
SR: Es war einfach sehr unangenehm, die Schalter an der Vorderseite der Konsole zu verwenden. Der Ellbogen lag auf dem Konsolentisch und wurde schnell wund. Dazu musste man den Kopf Richtung Display verdrehen. Zudem nutzten sich die Knöpfe am PDP-1 mit der Zeit ab, was die Wartungsmitarbeiter verärgerte. Also haben wir weitere Knöpfe in eine Holzkiste gesteckt und diese vor dem PDP-1 installiert, per Kabel mit der Rückseite des Computers verbun-

» Nadel und Keil auf dem Monitor der PDP-1.







» Am einfachsten erlebt man heutzutage *Spacewar!* im Browser, etwa auf *www.masswerk.at/spacewar.*

den. Das war viel besser, hat uns aber fast ein Jahr gekostet.

RG: Es gab sowieso mehrere Menschen, die an der Erschaffung von *Spacewar!* beteiligt waren.
SR: Ja, es war eine Gemeinschaftsanstrengung, obwohl es gar nicht so viele Leute waren. Wir haben ein Wiedersehen im Jahr 2018 gefeiert mit allen, die einen bedeutenden Beitrag geleistet hatten. Acht sind gekommen – der Neunte, Alan Kotok, ist leider 2006 verstorben.

RG: Warst du bei der offiziellen Präsentation von *Spacewar!* im MIT?
SR: Nein, ich war mit einer Wehrübung der Armee-Reserve beschäftigt. Martin Graetz hatte einen kurzen Artikel für die Digital Equipment User Group verfasst, einem PDP-Klub. Er übergab ihnen auch das Spiel, sodass jeder, der eine Kopie wollte, auch eine bekam. Wie ich bereits sagte, galt Software damals als wertlos.

RG: Hast du geahnt, dass aus deinem Spiel eine Milliarden-Dollar-Industrie werden würde?
SR: Nein! Ich war bis damals vier Jahre im Geschäft. Es war unmöglich, vorherzusagen, was als Nächstes kommen würde. Ich war nur an meinem nächsten Projekt interessiert. Es brauchte zehn weitere Jahre, bis es bezahlbare Spielgeräte gab. Als das in den 70er Jahren passierte, gab es einige frühe Arcade-Spiele wie *Computer Space* und *Space Wars*, die sich viel von *Spacewar!* abguckten.

RG: Haben dich diese Plagiate verärgert?
SR: Warum? *Spacewar!* war Open Source. Jeder konnte Spaß damit haben.

RG: Ihr habt keine der mit *Spacewar!* eingeführten Innovationen jemals patentieren lassen.
SR: Nochmal: Software war wertlos! Urheberrecht darauf war ein ferner Traum.

RG: Aber ihr seid dennoch stolz auf das Spiel.
SR: Ja, total. Die emulierte Version läuft auf der Website von Norbert Landsteiner (*www.masswerk.at/spacewar*). Unsere Originalversion von 1962 ist im kalifornischen Computer History Museum zu sehen. Sie ist seit über 50 Jahren kein einziges Mal abgestürzt. *

WELTRAUM-PIRATEN

VIER ARCADE-SPIELE MIT *SPACEWAR!*-WURZELN.



COMPUTER SPACE (1971)

Nolan Bushnell hat *Spacewar!* stets als Inspiration genannt. Das im selben Jahr erschienene *Galaxy Game* von Bill Pitts und Hugh Tuck war eine noch genauere Kopie.



SPACE WARS (1977)

Larry Rosenthal war MIT-Absolvent und ein großer *Spacewar!*-Fan. Schiffe können Schaden erleiden, ohne zerstört zu werden.



ORBIT (1978)

Owen Rubins Version bietet viele Optionen im Spiel, angefangen beim Hinzufügen von Schwarzen Löchern bis hin zu Weltraum-Tankstellen. Die 22 Feuerknöpfe sind wohl Rekord.



ASTEROIDS (1979)

Ed Logg übernahm einige der Hauptmerkmale von *Spacewar!* wie Schiffsrotation und Hypersprung und fügte eine Menge Extras hinzu.

Bilder aus der kommenden Fernsehserie „From Bedrooms to Billions: The Evolution Of Video Games" von Anthony und Nicola Caulfield sowie Rebellion.

Die 1970er

VOM LABOR IN DIE WELT

Die 1970er sind das Jahrzehnt, in dem die Menschheit die Fähigkeit erlangte, eine Münze in eine Maschine zu werfen, um zu spielen. In den Arcades wurden suchterzeugende Klassiker gezockt und die meisten Einnahmen der Branche erzielt. Doch schon erschienen die ersten Heimkonsolen und erlaubten es, abgespeckte Fassungen der Spielhallen-Hits zu erleben. Diese Geräte blieben jedoch bis zum Ende des Jahrzehnts teuer, was ihre Verbreitung einschränkte.

SPIELE DES JAHRZEHNTS



1971 COMPUTER SPACE

Entwickler Nolan Bushnell begründete den kommerziell bescheidenen Erfolg des auf *Spacewar!* basierenden Automaten 2004 so: „Alle meine Freunde haben *Computer Space* geliebt, aber alle meine Freunde waren Ingenieure. Es war zu kompliziert für den Typ mit dem Bier in der Bar."



1972 EMPIRE

Empire war ein BASIC-Programm von Peter Langston auf einem HP2000 am Evergreen State College. Mit dem Computer ging irgendwann auch der Quellcode verloren. Danach schrieben zwei Programmierer unabhängig voneinander neue Versionen. Bis heute existieren unzählige Imitate auf zig Plattformen.



1973 SPACE RACE

Zwei Spieler steuern in *Space Race* konkurrierende Raketen, um innerhalb des Zeitlimits so oft wie möglich über den Bildschirm zu fliegen und dabei Asteroiden auszuweichen. Ataris zweites Spiel war beim Publikum nicht allzu beliebt, weitaus weniger, als es *Pong* war.



1974 TANK

Steve Bristows *Tank* war ein großer Komplexitätssprung. Spieler mussten durch ein Labyrinth voller Minen und einem Feind, der sie töten wollte, hindurch. Das Spiel stammte von Kee Games, einer heimlichen Atari-Tochtergesellschaft.



1975 GUN FIGHT

Das Wild-West-Arcade-Spiel von Tomohiro Nishikado führte die Nutzung moderner CPUs in Arcade-Spielen ein. *Gun Fight* war auch ein thematischer Fortschritt, da hier zum ersten Mal Menschen im Kampf gegeneinander dargestellt wurden.

1971
The Oregon Trail wird von den Referendaren Don Rawitsch, Bill Heinemann und Paul Dillenberger geschrieben.

1971
Don Daglow entwickelt auf einem PDP-10-Minicomputer am Pomona College das textbasierte Sportspiel *Baseball*.

1971 NOVEMBER
Bill Pitts und Hugh Tuck erschaffen *Galaxy Game*. Der erste Prototyp kostet 20.000 US-Dollar.

1971 NOVEMBER
Nutting veröffentlicht das heute legendäre *Computer Space* von Nolan Bushnell und Ted Dabney.

1972
Don Daglows nächstes PDP-10-Projekt ist *Star Trek*, was ihm viel Zuspruch einbringt.

Die 70er...

DAVID BRABEN ERZÄHLT

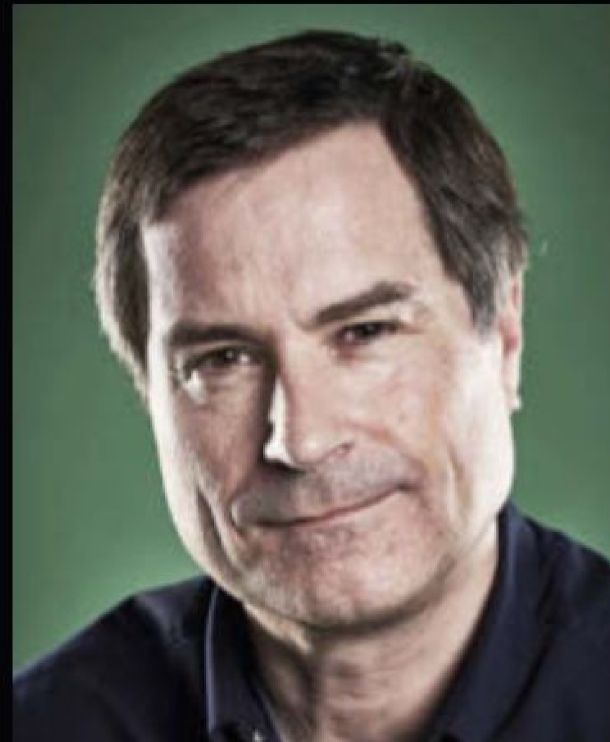
Der Gründer von Frontier Development erinnert sich an die Technologie, die ihn zum Programmieren brachte.

„Im Vergleich zu heute gab es in den 70er Jahren bemerkenswert wenig Technologie“, beginnt David Braben. „Es gab keine Mobiltelefone, aber auch kaum Fernseher oder Bildschirme. Die wenigen, die es gab, waren groß und kastenförmig und fast vollständig schwarz-weiß.“

Die ersten Computersysteme Anfang des Jahrzehnts waren Wissenschaftlern vorbehalten und für Privatleute nicht finanzierbar. Erst in der zweiten Hälfte der Dekade nahm die Entwicklung Fahrt auf. „Mitte bis Ende der 70er tauchten verschiedene Heimspielkonsolen auf: Varianten von *Pong*, *Breakout* und ein paar andere Titel mit einfachen Drehreglern“, erinnert sich David. „Als die ersten Heimcomputer Ende des Jahrzehnts auf den Markt kamen, war das eine erstaunliche Veränderung.“

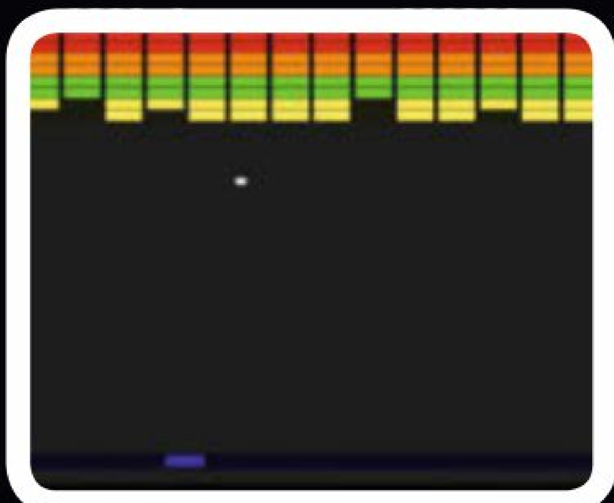
Die Heimcomputer waren in Brabens Erinnerung im Gegensatz zu den Videospielkonsolen fantastisch. Doch Geräte wie den TRS-80 oder den Apple II konnte er nur bestaunen, da er keinen Zugang zu ihnen hatte. Zeitschriften erschienen mit Listings zum Abtippen, und er schrieb sie auf Papier ab – ein Computer war damals schlicht zu teuer.

Brabens frühe Faszination für das Thema war auch noch in den frühen 80ern lebendig. Also erwarb er endlich seinen ersten Computer, den Acorn Atom. Doch war der nicht ganz so schnell, wie er gedacht hatte. Eines seiner ersten Programme war ein Flug durch ein 3D-Sternenfeld, das er in



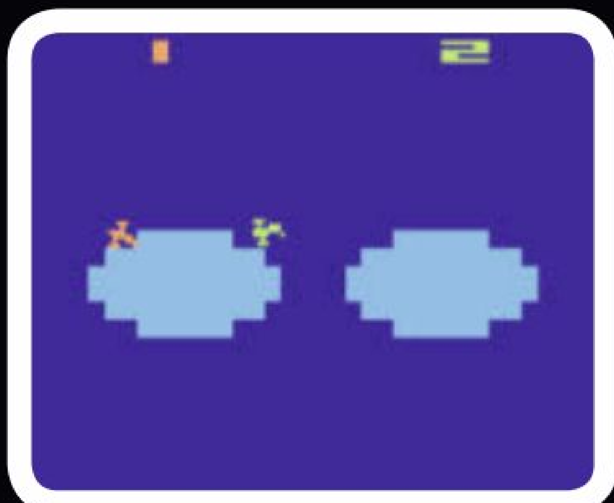
BASIC schrieb. Er beobachtete, wie das System die Sterne nacheinander zeichnete, dann den Bildschirm löschte und neu begann. Es dauerte über eine Sekunde, sodass es kein Eindruck von Bewegung entstehen konnte. „Ich war furchtbar enttäuscht und begann sofort damit, Maschinencode zu lernen. Ein paar Monate später lief mein Sternenfeld mit 60 Bildern pro Sekunde, und ich war süchtig nach Programmieren“, schmunzelt Braben.

In der Folge verwandelte sich das 3D-Sternenfeld in das Gerüst eines 3D-Weltraumspiels, das Braben zusammen mit seinem Studienkollegen Ian Bell schrieb. 1984 erschien es als *Elite* – und schrieb Computerspielgeschichte.



1976 BREAKOUT

Von Steve Wozniak und Steve Jobs. *Breakout* war ein sehr einflussreicher Arcade-Titel, den später *Arkanoid* in den 1980ern und auch *Puchi Carat* in den 1990ern zitierten. Einige Apple-Produkte enthielten *Breakout* als Easter Egg.



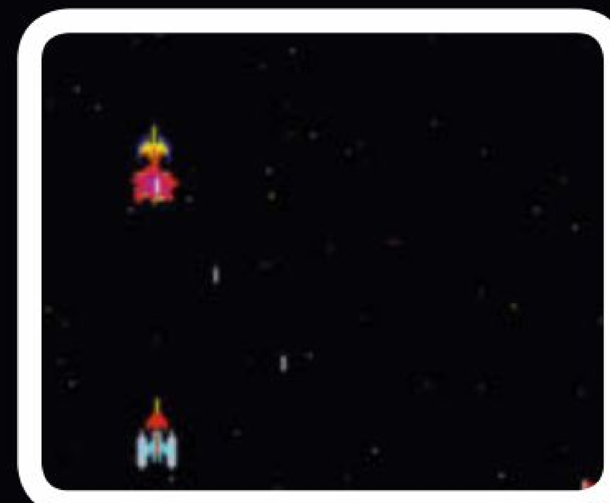
1977 COMBAT

Combat lag dem Atari VCS von 1977 bis 1982 bei. Es bestand aus drei Spielen (mit 27 Varianten), in denen jeweils zwei Spieler zum Duell antreten, etwa mit Düsenjägern oder Doppeldeckern. Für damalige Spieler war das ungeheuer viel Abwechslung.



1978 SPACE INVADERS

Entwickler Tomohiro Nishikado ließ sich von *Breakout* und *Gun Fight* sowie von Science-Fiction-Geschichten wie *The War of the World*s, *Space Battleship Yamato* und *Star Wars* inspirieren. *Space Invaders* profitierte auch von seiner durchgehenden Musikbegleitung.



1979 GALAXIAN

Namcos erster großer Arcade-Hit erweiterte *Space Invaders* um Gegner, die aus der Formation ausbrachen und einzeln angriffen. Das Spiel nutzte zudem RGB-Farbgrafik, die zum Standard in Arcade-Spielen wurde.



1979 ASTEROIDS

Von den großartigen Vektorgrafiken, die noch heute gut aussehen, über die einfach-wuchtige Hintergrundmusik bis hin zum gelungenen Spieldesign ist *Asteroids* etwas Besonderes. Es wurde in die Videospielsammlung des Museum of Modern Art aufgenommen.

1972 JUNI Atari wird gegründet. Der kommende Gigant macht seine ersten Schritte im noch jungen Geschäft.

1972 SEPTEMBER Magnavox veröffentlicht mit der Odyssey die erste Spielekonsole für Privathaushalte

1973 Nolan Bushnell gründet mit Kee Games Ataris erste Tochtergesellschaft. Chef ist Joe Keenan.

1973 Mit *Lemonade Stand* von Bob Jamison und Charlie Kellner erscheint die erste Wirtschaftssimulation.

1973 Nintendo veröffentlicht das Laser Clay Shooting System von Hiroshi Yamauchi und Gunpei Yokoi.

DIE ZUKUNFT BEGINNT

In den 70ern wurde die Computertechnologie allmählich für den Heimgebrauch erschwinglich. Videospielkonsolen konnten an den heimischen Fernseher angeschlossen werden. Anfangs spielten sie nur vorinstallierte Spiele ab, aber bis zum Ende des Jahrzehnts setzten sich Einsteck-Module durch. Ende des Jahrzehnts war dann auch schon der erste Konsolenkrieg im Gange, und Mattel kämpfte mit dem Giganten der Branche, Atari, um die Vorherrschaft.

1



2



3



1. MAGNAVOX ODYSSEY

Magnavox, 1972

Die Magnavox Odyssey war die erste Heimvideospielkonsole. Sie galt als das Ergebnis von Ralph Baers „Brown Box"-Prototyp. Das System war sehr simpel und konnte nur wenige Punkte auf dem Bildschirm anzeigen. Diese konnten die Benutzer mit Wählscheiben und einer einzigen Taste manipulieren. Die Konsole wurde mit Kunststoff-TV-Overlays und Brettspielelementen ausgeliefert, um die Möglichkeiten der Spiele zu erweitern. Das System unterstützte nur die mitgelieferten Spiele; es gab keine CPU, wie sie heute üblich ist. Mit 350.000 verkauften Einheiten war die Magnavox Odyssey für die damalige Zeit ein beachtlicher Erfolg, zudem brachten die Odyssey-Patente Magnavox mehr als 100 Millionen Dollar ein. Die Entwickler des Systems starteten in der Folge verschiedene Projekte, darunter Ralph Baers beliebtes elektronisches Spielzeug *Simon*. Dieses Gerät forderte das Gedächtnis, weil man eine Reihe von Tasten in der korrekten Reihenfolge drücken musste. Es ist bis heute in abgewandelter Form erhältlich.

2. APPLE II

Apple, 1977

Einer der ersten Heimcomputer, der Farbgrafik bot. Der Apple II wurde ein großer Erfolg bei den amerikanischen Computerkäufern und stellt den Beginn des Apple-Erfolgs dar. Das System war sehr teuer, es kostete zum Start über 1.000 Dollar (was heute mehr als 4.000 Dollar wären). Es wurde von Unternehmen und vor allem Schulen eingesetzt. Letzteres führte dazu, dass sich viele Jugendliche im Lauf der Zeit mit dem Gerät vertraut machten. Der Erfolg des Apple II ließ den Umsatz von Apple sprunghaft ansteigen: von gerade mal 774.000 Dollar im Jahr 1977 auf 118 Millionen Dollar 1980. Der überarbeitete Apple II Plus wurde 1979 veröffentlicht.

3. PHILIPS VIDEOPAC G7000

Philips, 1978

Wegen seiner Größe und der Folientastatur glich das VideoPac G700 eher einem Computer als einer Konsole. Das System war jedoch hauptsächlich für Unterhaltungszwecke gedacht und wurde mit dem *Pac-Man*-Klon *KC Munchkin* und den Videospiel-Brettspiel-Hybriden der Master Strategy Series ausgeliefert. Die Maschine konnte jedoch nicht mit Ataris Konsolen mithalten und blieb sogar hinter der Intellivision zurück. Der Nachfolger, das Videopac + G7400, stürzte mit dem Videospielcrash 1983 ab.

1973
Taito bringt *Soccer* und *Davis Cup*. Es geht um, Überraschung: Fußball und Tennis.

1973
Im NASA Ames Research Center schreibt Steve Colley *Maze War*.

1973
Das Textabenteuer *Hunt the Wumpus* wurde von Gregory Yob veröffentlicht.

1973
MAI
Hudson Soft Ltd. wird in Japan mit dem Ziel gegründet, Telekommunikationsgeräte zu verkaufen.

1973
JULI
Atari veröffentlicht mit *Space Race* sein zweites Spiel nach *Pong*. Leider kein Erfolg.

4. ATARI VCS

Atari Inc., 1977

Der Einfluss des Atari VCS auf die Videospiel-Industrie ist gigantisch. Das System war die erste Konsole, die (technisch oft simpelste) Umsetzungen von Ataris Spielhallenautomaten sowie von lizenzierten Spielen wie *Space Invaders* bot. Der Einknopf-Joystick wurde zum Sinnbild der jungen Branche und zum Vorbild für die folgenden Eingabegeräte. Auch die Popularität von Einsteckmodulen als Medium für Spiele begann mit Ataris Konsole.

Der Erfolg des VCS verhalf Atari zu enormen Gewinnen. Es wurde zu einem der am schnellsten wachsenden Unternehmen in Nordamerika, das alle Herausforderer auf dem Markt mit Leichtigkeit abwehrte. Doch Hochmut kommt vor dem Fall: Vor allem die fehlende Wertschätzung des Atari-Managements gegenüber den eigenen Spieleprogrammierern führte zu Problemen, in direkter Konsequenz entstand der erste Spiele-Drittanbieter, Activision. Das Missmanagement im Atari-Konzern sowie das Überangebot an Spielen externer Entwickler trugen maßgeblich zum Videospiel-Crash bei. Als sich die Branche erholt hatte, machten die vielen günstigen Module die eigentlich veraltete Konsole zu einer günstigen Einstiegsplattform – sodass das Atari VCS bis in die frühen 90er im Handel überlebte.

5. ATARI 8-BIT-COMPUTER

Atari Inc., 1979

Atari hatte sich fest an der Spitze der Videospielbranche etabliert und strebte Ende des Jahrzehnts einen Einstieg in den Heimcomputermarkt an. Die grafischen Fähigkeiten von Atari 400 und Atari 800 übertrafen die damalige Konkurrenz und machten sie zu einer großartigen Spielmaschine. In den 80er Jahren drückte ein brutaler Preiskampf gegen den leistungsfähigeren Commodore 64 die Preise für die überarbeitete XL-Serie auf ein niedriges Niveau.

6. INTELLIVISION

Mattel Electronics, 1979

Der Spielzeugriese Mattel hatte bereits in den 70er Jahren mit elektronischen Handheld-Spielen Erfolge erzielt. Daher war der Versuch, sich der sich rasant entwickelnden Konsolenszene anzuschließen, naheliegend. Die Mattel-Konsole Intellivision wurde ein Rivale des Atari VCS, war jedoch teurer als Ataris System, sodass sie letztendlich ins Hintertreffen geriet. Sie genießt heute dennoch Kultstatus.

4



5



6



MEHR SIEBZIGER-SYSTEME



Fairchild Channel F • **Fairchild, 1976**

Die erste Konsole, die eine CPU und ROM-Module verwendete. Wurde allerdings zügig vom Atari VCS gestürzt.



Interton VC 4000 • **Interton, 1978**

Tauchte in ganz Europa in verschiedenen Erscheinungsformen auf. Die Verwendung von analogen Joysticks als Standard war wegweisend.

Microvision • **MBC, 1979**

Dieser innovative Handheld war für Milton Bradley ein Erfolg, jedoch durch ein 16x16 Pixel großes Display stark eingeschränkt. Inspiration für Nintendos Game & Watch-Reihe.



1973 – OKTOBER
Alan Alcorn schreibt *Gotcha*, das erste Labyrinthspiel. Die Reaktionen sind zurückhaltend.

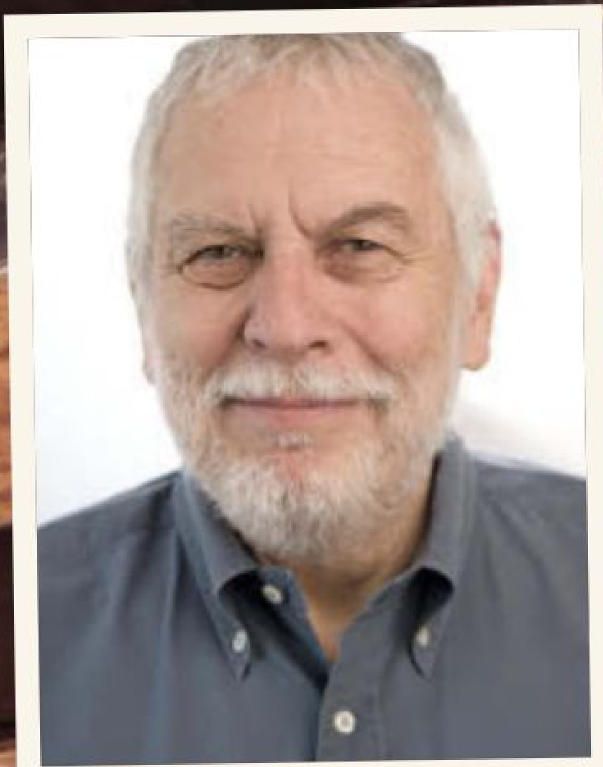
1974
Namco erwirbt die japanische Automatensparte von Atari, um deren US-Hits nach Japan zu holen.

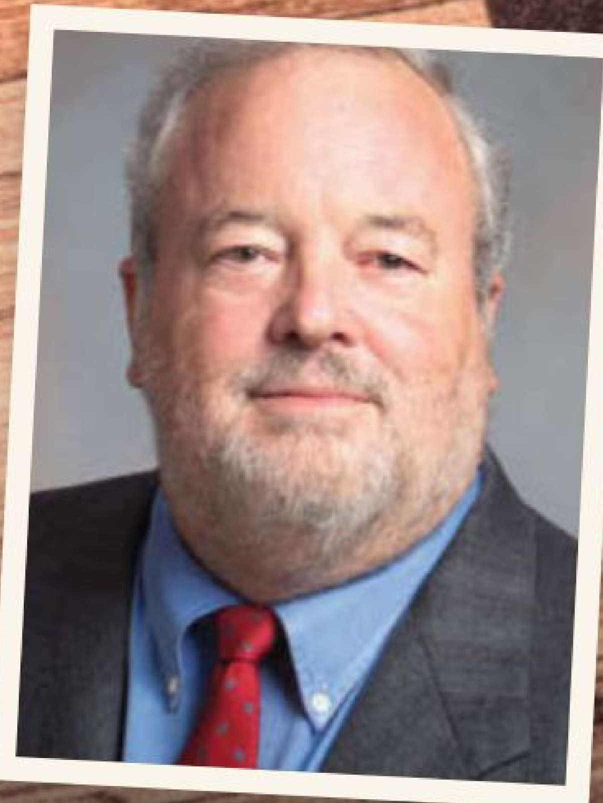
1974 – MAI
Atari bringt über die Tochtergesellschaft Cyan Engineering das Arcade-Rennspiel *Gran Trak 10*. Der Automat kommt gut an.

1974 – NOVEMBER
Tank wird von der Atari-Tochter Kee Games entwickelt. Das Spiel ist ein Erfolg und gibt Atari eine dicke Geldspritze.

1974 – DEZEMBER
Die Arcade-Szene gewinnt immer mehr an Fahrt. Das Magazin *Play Meter* erscheint.




Nolan Bushnell


Allan Alcorn

Ab 1980 erregte Atari weltweite Aufmerksamkeit und wurde zum am schnellsten wachsenden Unternehmen in der US-Geschichte. Dieser Erfolg basierte auf Ingenieurskunst und Nolan Bushnells mutigem Management. Bald zog Atari die Aufmerksamkeit der Wall Street und der Öffentlichkeit auf sich.

Doch begonnen hatte alles viel kleiner. In den 70ern war Nolan Bushnell Ingenieur bei Ampex im Silicon Valley. Weil er neue Herausforderungen suchte, begeisterte er seinen Kollegen und Freund Ted Dabney für die Gründung eines Studios zur Entwicklung von Spielen mit Videodisplay. Nolan stellte sich eine Version des Spiels *Spacewar!* vor, das er als Student an seiner Universität in Utah gespielt hatte. Das Duo schuf sein erstes Spiel, *Computer Space*, für Nutting Associates. *Computer Space* wurde zu einem ersten, noch überschaubaren Erfolg: 1.500 verkaufte Automaten bedeuteten einen Umsatz von fast drei Millionen Dollar für Nutting Associates, was wiederum Bushnell und Dabney bewies, dass es einen echten Markt für Hardware-basierte Videospiele gab.

Mit ihren Einnahmen von *Computer Space* stellten die beiden ihren ersten Mitarbeiter ein: den Ingenieur und Ampex-Kollegen Allan Alcorn. Obwohl er sich nicht für *Computer Space* begeisterte, war Allan von der Technik und dem Potenzial des Start-ups fasziniert: „Es war komplett verrückt, einen guten Job zu kündigen und ein Unternehmen zu gründen“, sagt Allan. „Atari war eigenfinanziert. Wir hatten kei-

1975
Cinematronics wird in El Cajon, Kalifornien, gegründet. Das Unternehmen wird für eine Reihe von Vektorgrafik-Spielen bekannt.

1975
Magnavox' Odyssey-Spielekonsole erscheint in überarbeiteten Editionen, der Odyssey 100 und der Odyssey 200.

1975
Don Daglow erstellt das RPG *Dungeon* für den PDP-10, basierend auf *Dungeons & Dragons*.

1975
Ein weiteres-Rollenspiel erscheint mit *Mora* für PLATO-Computersysteme.

1975
Das Mikrocomputermagazin *Byte* wird von der UBM Technology Group erstmals veröffentlicht. Es existiert bis Juli 1998.

ATARI

König der 70er

Atari ist die Quelle der modernen Videospielindustrie. Atari machte Spielautomaten profitabel und brachte Videospiele in die Wohnzimmer. Am Anfang stand eine kleine Gruppe von Silicon-Valley-Hippies, die Geschichte schreiben sollten.

nen Geldgeber im Rücken. Wir hatten nichts." Alcorn kündigte seine sichere Stelle bei Ampex und arbeitete fortan zum kleineren Gehalt. Im Rahmen seines Einstellungsvertrags wurden ihm außerdem zehn Prozent der Aktien des Unternehmens überschrieben. Er hielt sie damals für wertlos …

„Ich dachte, Atari würde scheitern, wie die meisten Start-ups. Dann hätte ich ja nach ein paar Jahren wieder bei Ampex arbeiten können", lacht Allan. Er beschreibt Ted Dabney als „sehr klug in der Entwicklung von Analogschaltkreisen" und als eine Art Mentor. An Nolan Bushnell erinnert er sich wegen anderer Fähigkeiten: „Nolan hatte Visionen und konnte die Menschen begeistern."

Bushnell seinerseits ist voll des Lobes für sein Anfangsteam: „Allan war ein sehr guter Ingenieur, er war neugierig und kompetent", fasst er zusammen. „Ted konnte mit Tischkreissägen ebenso umgehen wie mit dem Lötkolben. Ein Mann, der jedes Problem lösen konnte." Sie begannen, noch ein Videospiel und einen Flipper zu entwickeln, so wie es ihr Vertrag mit dem Branchengiganten Bally vorsah. Zuvor jedoch forderte Nolan, dass Allan seine Fähigkeiten bei einem Übungsprojekt verbessern sollte. Aus dieser Fingerübung entstand *Pong*.

Ataris Vertrag mit Bally sah eigentlich vor, einen Münzautomaten im Stil von *Computer Space* zu liefern. Doch Nolan Bushnell überreichte seinen Auftraggebern stattdessen *Pong*. Die Reaktion des Branchenriesen war, sein Desinteresse an *Pong* zu bekunden und den Vertrag mit Atari aufzulösen – eine der großen Fehleinschätzungen der Industriegeschichte.

Denn Bushnell, Dabney und Alcorn hatten nun freie Fahrt für *Pong* in Eigenproduktion. ▶

1975 – SEPTEMBER
Epoch veröffentlicht TV Tennis, eine Art Automat für daheim. Es ist das erste Gerät seiner Art, das in Japan auf den Markt kommt.

1976 – APRIL
Exidy kreiert den Automaten *Death Race*. Er wird wegen seiner Gewaltdarstellung kontrovers diskutiert.

1976 – APRIL
Steve Jobs, Steve Wozniak und Ronald Wayne gründen Apple in Jobs' Garage.

1976 – APRIL
Apple bringt sein erstes Produkt auf den Markt, den Apple-I-Heimcomputer.

1976 – MAI
Breakout wird von Atari veröffentlicht. Entwickelt hat es Steve Wozniak.



» Das Marketing von Atari gilt heute als wegweisend. Für viele Produkte wurden originelle Anzeigen geschaltet. Links etwa die glückliche VCS-Familie, ganz links werden Giftpfeile auf den Wettbewerb geschossen.

▶ Ohnehin wollte Bushnell Atari zu einem vollwertigen Hersteller entwickeln, der alles in Eigenregie stemmt: Entwicklung, Produktion, Vertrieb. Der aus heutiger Sicht unausweichliche, damals aber sicher überraschende Erfolg von *Pong* ab 1972 veränderte das Unternehmen für immer. Atari produzierte mehrere Tausend Automaten, die um Mitternacht auftauchten und bis zwei arbeiteten oder nicht. Sie hatten nur ihre Arbeit zu erledigen. Konzentriert man sich ganz auf das Ergebnis und nicht auf den Weg dorthin, entsteht eine sehr flache Hierarchie."

Laut Allan Alcorn war Bushnells unbekümmert wirkende, jedoch knallhart kalkulierte Führung

> **»Interessant war, dass die Leute wegen der Firmenkultur bei Atari arbeiten wollten.«**
> NOLAN BUSHNELL

dem Unternehmen förmlich aus den Händen gerissen wurden. „Eine Lizenz zum Gelddrucken", schmunzelt Allan. „Es gab ja keine Investoren, keine Geldgeber, Atari war damals aus Sicht der Banken nicht einmal kreditwürdig."

Doch die junge Firma dachte bereits weiter. Atari wollte nicht nur Spielautomaten produzieren, sondern die ganze Unterhaltungsindustrie umkrempeln. Die schlanke Struktur machte Atari attraktiv für Talente und Querdenker, viele später berühmt werdende Firmengründer durchliefen die Firma als eine Art Kaderschmiede.

Steve Jobs zum Beispiel. Nicht von ungefähr entsprachen einige Aspekte der Firmenkultur des von ihm danach gegründeten Unternehmens Apple der Atari-Philosophie. Was aber machte Atari so attraktiv, dass ihre Werte und Rituale zum Vorbild für weitere Firmen werden konnten?

Aus Mitarbeiter-Sicht so einiges: Es gab keine festen Arbeitszeiten. Keine Kleiderordnung. Dafür wurde jeden Freitag ab 16 Uhr eine offizielle Afterwork-Party mit Freibier vom Fass abgehalten. Mit diesen Vorzügen trieb Nolan seine Angestellten, die alle in ihren Zwanzigern und Dreißigern waren, zu Bestleistungen an. Es galt das Motto: „Work hard, party harder!"

„Es war uns egal, ob unsere Mitarbeiter in ihren Badeanzügen zur Arbeit kamen oder nackt", behauptet Nolan. „Ob sie ein wesentlicher Bestandteil des Erfolgs: „Wir waren unbeschwert und auch naiv, weil wir alle jung waren. Wir hatten ein freies Umfeld, wir hatten Spaß mit anderen Menschen. Wir kannten es nicht anders. Wer kluge Leute einstellt und ihnen vertraut, holt mehr aus ihnen heraus. Es war eine verrückte Wachstumsphase, auch wenn sie ihre eigenen Probleme und Hindernisse mit sich brachte."

Atari ignorierte diverse „unverrückbare" Praktiken der Branche. So gab es normalerweise in jeder Stadt zwei große, konkurrierende Automatenaufsteller mit jeweils eigenen Exklusivverträgen. Atari wollte aber an beide Betreiber verkaufen. Zu diesem Zweck gründete Nolan eine weitere Firma, Kee Games, die von Nolans Freund und Nachbar Joe Keenan geführt wurde. Kee Games veränderte Spiele im Detail, nannte sie um und verkaufte sie an die Distributoren, mit denen Atari offiziell nicht zusammenarbeitete.

Atari streute Gerüchte, beschwerte sich über den „Wettbewerb" durch Kee Games – und verdiente auf beiden Seiten Geld. Nach dem Ende der Scharade löste sich Kee Games 1978 auf und Joe Keenan kehrte zurück, um offiziell Vorstandsmitglied bei Atari zu werden.

Im August 1976 wurde ein Videospielsystem mit auswech-

1976 OKTOBER
Sega veröffentlicht das Boxspiel *Heavyweight Champ*. Bereits ein Jahr später folgt ein Remake.

1976 OKTOBER
Warner Communications kauft Atari für 28 Millionen Dollar, was heute kaufkraftbereinigt 130 Millionen Dollar entsprechen würde.

1976 NOVEMBER
Fairchild Semiconductor bringt das Fairchild Channel F auf den Markt.

1977
Das Vektorgrafik-Spiel *Space Wars* wird von Cinematronics veröffentlicht. Autor Larry Rosenthal ließ sich von *Spacewar!* inspirieren.

1977 JANUAR
Der Commodore PET-Heimcomputer kommt auf den Markt und wird zu einem Erfolg.

selbaren Spielmodulen veröffentlicht, das Channel F von Fairchild. Die Verbraucher waren der reinen *Pong*-Konsolen überdrüssig und verscherbelten sie auf Flohmärkten oder gaben sie in den Müll. Atari musste reagieren. Und so heuerte Atari Jay Miner von Synertech an. Miner entwickelte gemeinsam mit Al Alcorn unter dem Projektnamen „Stella" (so hieß das Fahrrad, mit dem einer der Ingenieure zur Arbeit fuhr) einen revolutionären Grafikprozessor. Der Chip bildete die Grundlage für Ataris Antwort auf Fairchilds Channel F, das Video Computer System. Atari VCS war eine leistungsfähige und vor allem günstige Videospielkonsole.

Für deren Fertigung musste Bushnell aber die Kapazitäten stark ausbauen. Es war eine große Menge Geld erforderlich, um das Atari VCS auf den Markt zu bringen. Ein Börsengang wäre eine Möglichkeit gewesen, aber das Management prüfte auch den Einstieg finanzstarker Investoren.

„Wir haben entschieden, dass es sinnvoll sein könnte, zu fusionieren", sagte Bushnell im Sommer 1976 dem Magazin *Business Week*, „also haben wir drei Unternehmen identifiziert, mit denen eine Vielzahl an Synergieeffekten erzielt werden kann."

Zwei davon, Universal Studios und Disney, hatten aber kein Interesse. Blieb noch das dritte von Bushnell angesprochene Unternehmen, Warner. Mit diesem einigte man sich, Warner kaufte Atari für 28 Millionen Dollar. „Plötzlich wurde uns mehr Geld angeboten, als ich je gedacht hätte", erinnert sich Nolan. „Ich war ein Junge vom Land, aus Utah. Plötzlich war ich Multimillionär." Und plötzlich erwiesen sich auch die zehn Prozent der Unternehmensanteile, die Allan Alcorn damals bei seiner Einstellung überschrieben worden waren, als äußerst wertvoll.

Doch fast sofort prallten die völlig unterschiedlichen Kulturen der beiden Unternehmen aufeinander, hier der konservative Konzern, dort das hippe Ex-Start-up. Der massive Konflikt wurde ▶



Industrie-Design bei Atari:

Regan Cheng

In den 70er Jahren war Atari Vorreiter bei Spielautomaten. Sie waren neben Kegelbahnen, in Bars und in Spielhallen zu finden, die Spieler immer verleitend, eine Münze einzuwerfen. Nicht wenige davon verdankten ihr Aussehen der Design-Handarbeit von Regan Cheng.

Regan war ein Industriedesigner, der Ataris Erscheinungsbild maßgeblich prägte. Zusammen mit seinem Kollegen Pete Takaichi begann er bereits während seines Studiums 1972 bei Atari zu arbeiten. Er wirkte sowohl an den erfolgreichen Arcade-Projekten als auch in der Heimkonsolen-Sparte mit. In elf Jahren arbeitete er mit Künstlern, Vermarktern und Programmierern zusammen, um ein unverwechselbares Erscheinungsbild des Unternehmens sicherzustellen.

„Es war wirklich ein Traumjob", sagt Regan. „Damals war es ein Luxus für ein Unternehmen, Industriedesigner zu beschäftigen." Er schloss sich einem Team an, das sich mit der Herstellung von Automaten befasste: Holzschrank, Fernseher, Bedienfeld. „Nach ungefähr einem Jahr hatte ich wirklich das Gefühl, dass wir etwas anders machen mussten", sagt Regan.

Er und Pete arbeiteten an frühen Spielen wie *Space Race* oder *Gotcha*. „Wir haben europäische Architektur und Innenarchitektur studiert", erklärt Regan. So fand das Aussehen von Möbeln, Stühlen oder Lampen seinen Weg in Spielautomaten.

Während ein Spiel programmiert wurde, traf sich ein Team zu einer Brainstorming-Sitzung mit Art Director George Opperman. Grafiker, die Industriedesigner und Marketingleute arbeiteten zusammen, um auf kleinem Raum und auf einen Blick die Geschichte des Spiels zu erzählen. „Die Fläche in einer Spielhalle ist sehr teuer", so Regan. „Jeder halbe Quadratmeter wird genutzt."

Die Rückmeldungen der Spieler aus den Arcades sollten zukünftige Designs verbessern, beispielsweise die äußere Form oder das Controller-Layout. „Unsere Mitarbeiter konnten ein Atari-Produkt einzigartig aussehen lassen", sagt Regan. Er selbst verpasste dem Atari 5200 eines der elegantesten Designs aller Videospielkonsolen. Sein großformatiger, keilförmiger Hightech-Look war einzigartig. Als sich Atari später dem Heimcomputer-Segment zuwandte, entwarf er die Gehäuse für Rechner wie den Atari 1200XL.

„Wenn ich heute zurückblicke", schließt Regan, „ich bin wirklich stolz. Wir haben innovative Designs entwickelt, die gleichzeitig alle Einschränkungen der Branche einbezogen – Materialien, Kosten, Zeitrahmen und alles andere. "



» Schon die Verpackung des VCS versprach großartige Spiele.

1977 **JUNI** Apple veröffentlicht sein Follow-up zum Apple I, den Apple II.

1977 **JUNI** In Japan bringt Nintendo seine Color-TV-Game-Reihe auf den Markt.

1977 **AUGUST** Tandy bringt den Desktop-Mikrocomputer TRS-80 Modell I auf den Markt.

1977 **SEPTEMBER** Atari veröffentlicht seine Konsole VCS, die später in 2600 umbenannt werden wird.

1978 Ed Logg schreibt *Super Breakout*, nachdem er gehört hat, dass Nolan Bushnell Steve Wozniaks Originalspiel aktualisiert haben möchte.

DIE MACHER BEI ATARI

Die Menschen, die die Firma zu einem Giganten gemacht haben.

NOLAN BUSHNELL
Mitbegründer

Nolan war der Mitbegründer von Atari und treibende Kraft in den frühen Tagen. Seine Vision und sein unternehmerisches Denken machten eine Reihe von unsterblichen Spielen möglich.

TED DABNEY
Mitbegründer

Als Gründungsingenieur brachte Ted sein Fachwissen in der Videoprogrammierung ein. Mit Nolan Bushnell entwarf er *Computer Space*. Dabney starb am 26. Mai 2018 in seinem Haus in Clearlake an den Folgen einer Krebserkrankung.

GEORGE OPPERMAN
Künstlerischer Leiter

George entwarf das vom japanischen Berg Fujisan inspirierte Atari-Logo. Er professionalisierte das Design in den Anfangsjahren des Unternehmens. Am 27. November 1985 verstarb er mit nur 50 Jahren an Lungenkrebs.

ROGER HECTOR
Forschungsleitung

Roger leitete Forschung und Entwicklung von Atari. Sein Ziel war es, immer wieder Grenzen zu sprengen und die Zukunft des Videospiels mitzubestimmen. Später war er für Sega (wo er das Entwicklerteam für die *Sonic the Hedgehog*-Reihe leitete), EA und Disney tätig.

MANNY GERARD
Vorsitzender

Gerard war Vice President bei Warner und für das übernommene Atari zuständig. Sein Stil passte nicht zu der entspannten Kultur Ataris. Seine regelmäßigen Zusammenstöße mit Nolan Bushnell führten schließlich dazu, dass Bushnell das Handtuch warf.

ERSCHAFFUNG EINER BRANCHE

Wie Atari das Spielegeschäft prägte.

DIE DRITTENTWICKLER KOMMEN

Als vier Atari-Ingenieure, die sich nicht genug wertgeschätzt fühlten, eine eigene Firma gründeten, entstand das bis heute erfolgreiche Activison. Nach einem Rechtsstreit mit Atari war Activision der erste Wettbewerber, der Spiele für das System eines fremden Herstellers entwickelte.

VIDEOSPIELE IM WOHNZIMMER

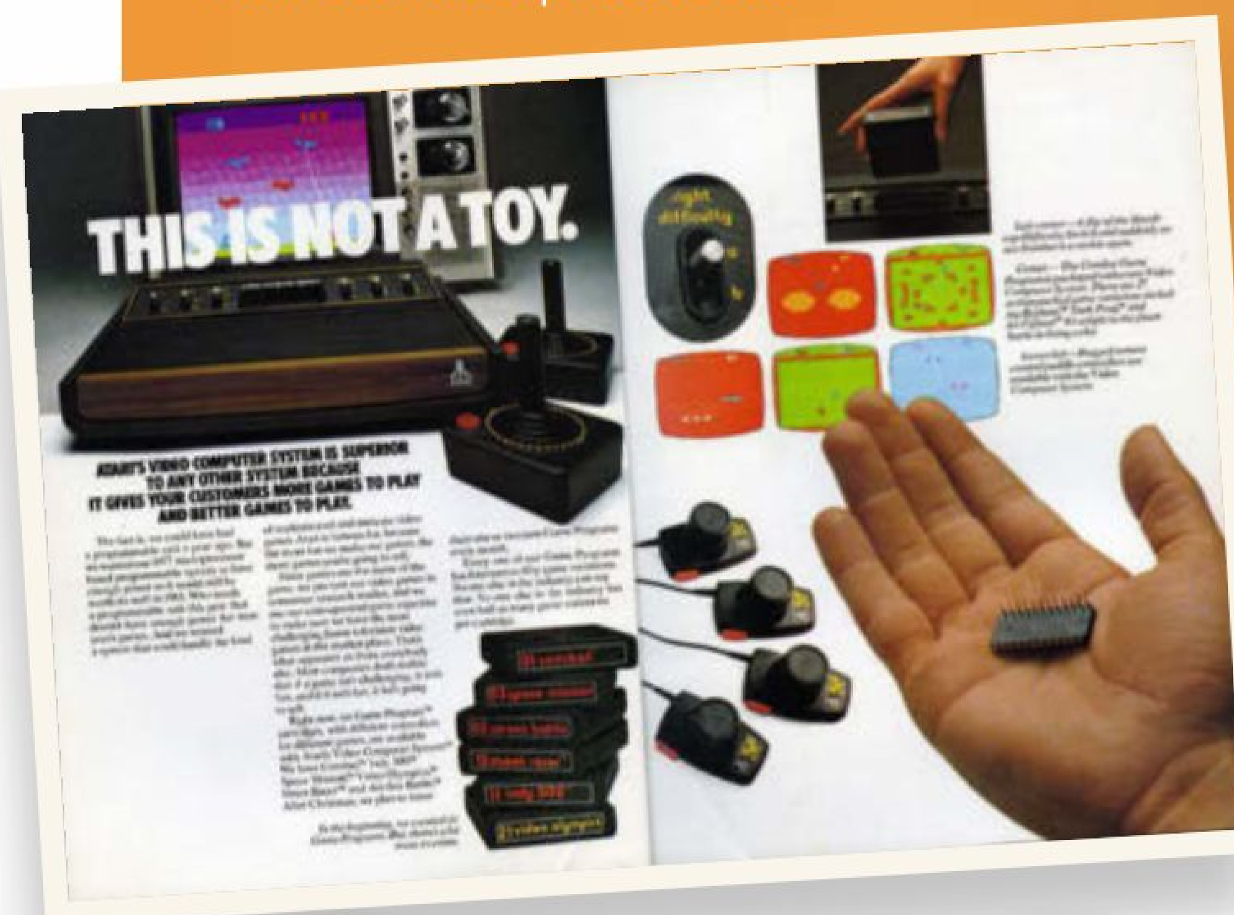
Atari VCS war die erfolgreichste Heimkonsole. Sie lieferte eine Blaupause für Konkurrenten und Nachzügler. Nintendo zog wichtige Lehren aus den Fehlern von Atari.

KÖNIGE DER KONVERTIERUNG

Spielautomaten auf Heimkonsolen umzusetzen war damals noch keine Selbstverständlichkeit. Die technischen Hürden bei der Konvertierung von Arcade-Hits auf das VCS waren hoch. Doch der Erfolg von *Space Invaders* auf dem VCS war so überwältigend, dass Atari das Konzept ausbaute.

PROFESSIONELLES MARKETING, ARTWORKS UND DESIGN

Atari beschäftigte hochkarätige Grafikdesigner und Künstler, um die Kraft und die Geschichten hinter den Spielveröffentlichungen zu kommunizieren. Mit ihren Fähigkeiten wurde die Einzigartigkeit der Marke betont.



1978
Ataris Tochter Kee Games bringt *Ultra Tank* auf den Markt. Diese Version bietet die Möglichkeit, aus mehreren Karten auszuwählen.

1978
Interton veröffentlicht den Video Computer 4000. Im Lauf seiner Lebensdauer werden 40 Spiele veröffentlicht.

1978
Ralph Baer erschafft nach der Magnavox Odyssey-Konsole das elektronische Memory-Spiel *Simon*.

1978
Konami debütiert mit seinem ersten Arcade-Spiel, *Block Game*.

1978 JUNI
Taito veröffentlicht *Space Invaders*. Es wird zum Synonym für den Begriff „Videospiel".

ALLAN ALCORN
Ingenieur

Allan wurde 1972 als Atari-Mitarbeiter Nummer 1 eingestellt, nachdem er sowohl mit Nolan als auch mit Ted bei Ampex zusammengearbeitet hatte. Er entwarf das Arcade-Spiel *Pong*. Nach Atari arbeitete er von 1986 bis 1991 für Apple an dem berühmt gewordenen Videoformat MPEG.

FRED THOMPSON
Industriedesigner

Fred war der Designer hinter Ataris VCS (2600). Sein Design fügte sich in das Wohnzimmerumfeld der 70er Jahre ein und setzte Maßstäbe, die auch heute noch im Konsolendesign Anwendung finden. John Hayashi ersetzte ihn im Oktober 1977 als Director of Consumer Graphics.

CLIFF SPOHN
Illustrator

Spohns einzigartiger Zeichenstil stand für Energie und Emotionen und hob Atari von anderen Videospielunternehmen ab. Die Verpackungen vieler VCS-Spiele tragen seine Artworks.



» George Opperman (links) spricht mit Bob Flemate, der maßgeblich zu Ataris visuellem Stil beitrug.

FOKUS AUF FORSCHUNG

Atari investierte erhebliche Ressourcen in die Zukunft der Spiele. Innovation und stetige Entwicklung waren der einzige Weg, erfolgreich und wettbewerbsfähig zu bleiben. Die Ingenieure entwickelten Hologramme, sprachgesteuerte Controller und andere Techniken, die es nie zur Serienreife brachten.

just von der Abteilung bei Warner, die mit der Integration von Atari beauftragt war, befeuert.

„Das waren New Yorker Finanzanalysten", schimpft Allan. „Sie dachten, bei Atari kommen jeden Tag alle um acht mit Krawatte zur Arbeit und gehen um fünf wieder." Das bei Atari übliche Streben nach technischem Fortschritt und coolem Zeug stand im völligen Widerspruch zur kaufmännischen Natur von Warner.

Zwölf neu eingestellte Programmierer – darunter David Crane, Jim Huether und Warren Robinett –, begannen 1978, Spiele für das VCS zu entwickeln. Sie alle empfanden Atari unter Bushnells Leitung als einen angenehmen Arbeitsplatz. Crane beschrieb es so: „Bushnell ist ein Ingenieur, und er hat die Firma geleitet, wie ein Ingenieur eine Firma leitet." Jim Huether ergänzte: „Als ich angefangen habe, haben sie gesagt: Wir wollen, dass du in etwa sechs Monaten ein Spiel machst. Es gibt keine festen Bürozeiten, wir wollen dich nicht sehen, bevor das Spiel nicht fertig ist. Das war fantastisch."

Die Markteinführung des VCS im Jahr 1977 verlief solide. Die ersten Spiele waren okay, aber die Atari-Programmierer mussten die Systemarchitektur erst noch richtig auszunutzen lernen. Atari gelang es dennoch, das Beste aus dem Konzept einer modulbasierten Konsole zu machen.

„Wir wussten, dass es ein gutes Produkt werden würde", sagt Allan. „Die Herstellungskosten waren extrem niedrig und es war wesentlich flexibler als die anderen Systeme." Nach einem bescheidenen ersten Jahr gingen die VCS-Verkäufe sogar zurück. Aber Warner war bereit, viel Geld in Marketing und Werbung für das später Atari 2600 genannte System zu stecken – während man bei Atari wohl lieber gleich das nächste, bessere Ding entwickelt hätte.

Das Marketing und die Erweiterung der Produktlinien standen plötzlich stärker im Fokus als Kreativität und Innovation. In der Folge dieser Philosophie-Inkompabilität verließ Nolan Bushnell die Firma. Nach 1978 wurde unter der Leitung von Warner kein neues Hardware-Produkt von Atari mehr herausgebracht – alle noch erscheinenden Geräte waren zum Zeitpunkt der Übernahme bereits bei Atari in der Entwicklung gewesen. Der Warner-Konzern besaß keinen Mut, etwas Neues zu wagen.

Ebenfalls 1978 begann ein Automat namens *Space Invaders* vom japanischen Produzenten Taito seinen Siegeszug durch amerikanische Spielhallen. Die Automatenbranche horchte auf, denn sie fuhr schon seit geraumer Zeit keine großen Gewinne mehr ein – nun wurde ihr von dem mittlerweile legendären Weltraumspiel neues Leben eingehaucht. Warners Entscheidung, mehr auf traditionelles Marketing als auf Produkt-Innovation zu setzen, zahlte sich in der Folge aus: Die VCS-Version von *Space Invaders* 1980 wurde zur ersten „Killer-App" der bereits mehrere Jahre alten Plattform. Plötzlich explodierten die VCS-Verkäufe und Atari wurde zum Liebling der Branche. Trotz dieses Erfolgs blieben Streitereien zwischen den Atari-Nerds und den Warner-Krawattenträgern an der Tagesordnung.

1993 brach bekanntlich fast die komplette Videospielbranche zusammen. Atari aber blieb den Menschen im Gedächtnis. Allan ist stolz darauf: „Wir haben es geschafft, aus einem Haushaltsgerät, dem sogenannten Fernseher, ein interaktives Unterhaltungsgerät zu machen! Wir haben herausgefunden, wie Spiele auf der ganzen Welt veröffentlicht werden können, um eine völlig neue Form der Unterhaltung zu schaffen. Ich denke, Videospiele haben den Computer überhaupt erst gesellschaftsfähig gemacht!" *

> **»Wenn man sein erfolgreiches Produkt nicht weiterentwickelt, wird das jemand anderes tun.«**
>
> ALLAN ALCORN

1978 OKTOBER
Namcos erstes selbstentwickeltes Arcade-Spiel *Gee Bee* wird veröffentlicht.

1978 DEZEMBER
Magnavox bringt die Konsole Odyssey 2 auf den Markt, in Europa als Philips Videopac G7000.

1979
Sega veröffentlicht *Monaco GP* in drei Gehäusevarianten: aufrecht als Kabinett, als Cocktailtisch und als „Sitdown Deluxe".

1979
Der britische Softwarehersteller Quicksilva wird von Nick Lambert in Southampton gegründet.

1979
Capcom wird vom Geschäftsmann Kenzo Tsujimoto gegründet, der damals noch Präsident von Irem war.

Pong

DER ANFANG VON ALLEM

» RETRO-REVIVAL



» **PUBLISHER:** ATARI INC.
» **ERSCHIENEN:** 1972
» **HARDWARE:** ARCADE

Von Darran Jones

Wenn es ein Spiel gibt, das die 70er Jahre definiert, dann ist es mit Sicherheit Ataris *Pong*. Ja, es gab auch *Space Invaders*, aber Ataris Spiel war weitaus einflussreicher und machte den Menschen bewusst, dass Videospiele eine Menge Geld einbringen.

Trip Hawkins würdigte *Pong* mit den Worten: „Das erste Casual Game und das erste Social Game. Alle haben es gespielt. Ich meine: Alle." Und Philip Oliver erinnert sich, wie er „*Pong* auf dem ZX81 meines Bruders konvertieren sollte". Und Jim Bagley von Ocean weiß immer noch, dass es ein „verdammt großer Spaß" war.

Und ja, *Pong* hat verdammt viel Spaß gemacht, besonders gegen menschliche Gegner. Selbst heute gibt es nichts Schöneres, als zuzusehen, wie der Ball am Schläger des Gegners vorbeigleitet. Es war nicht nur in den Spielhallen erfolgreich, sondern auch zu Hause. Praktisch jede Familie besaß eine Version des „Fernsehtennis", entweder die offizielle von Atari oder eines der zahlreichen Plagiate.

Hauptsächlich war der Erfolg von *Pong* jedoch darin begründet, dass es extrem einfach zu erlernen, aber gegen menschliche Gegner schwierig zu meistern war. „Avoid missing Ball", also „Vermeide, den Ball zu verpassen" – das war die ganze Spielanleitung, die am Automaten angebracht war.

Ganz ohne Zweifel wäre ohne *Pong* die Spiele-Industrie eine andere. Nintendo, Coleco, Namco und Konami sind nur einige der Unternehmen, die aufgrund des Erfolgs von *Pong* in den Videospielmarkt eingestiegen sind. *Pong* ist ein Phänomen und es unterstreicht, dass großartige Spielmechaniken immer wichtiger als aufwendige Grafiken sind. *

1979 JUNI
Der Text-Adventure-Spezialist Infocom wird in Cambridge, Massachusetts gegründet

1979 AUGUST
Das Dungeon-Rollenspiel *Temple of Apshai* wird von Automated Simulations veröffentlicht.

1979 OKTOBER
Vier Atari-Entwickler, die mit dem neuen Management unzufrieden sind, gründen Activision.

1979 NOVEMBER
Der Shooter *Galaxian* von Namco wird in Japan veröffentlicht. Midway wird später die Vertriebsrechte für die USA erwerben.

1979 NOVEMBER
Asteroids wird von Atari ins Leben gerufen und zu einem großen Erfolg in den Spielhallen.

1979
NOVEMBER
Ataris 8-Bit-Rechner 400 und 800, Letzterer mit Folientastatur, kommen in den Handel.

1979
NOVEMBER
Milton Bradley bringt eine einzigartige tragbare Videospielkonsole namens Microvision.

1979
NOVEMBER
Namco veröffentlicht seinen bahnbrechenden Video-Flipper-Hybrid *Cutie Q* in den Spielhallen.

1979
DEZEMBER
Nintendo veröffentlicht *Radar Scope*, ein Frühwerk eines gewissen Shigeru Miyamoto.

1979
DEZEMBER
Warren Robinett kreiert *Adventure* für das Atari VCS und versteckt seinen eigenen Namen als Easter Egg.

SAMMLER-CHECK



CASTLEVANIA-SPIELE

Drei Jahrzehnte reicht die Geschichte von *Castlevania* zurück. Die Serie von Konami vereint einen hohen Bekanntheitsgrad und, bei einigen frühen Teilen, knappe Verfügbarkeit. Auch ohne die aktuelle Netflix-Serie facht dies das Interesse von Sammlern an. Wir verraten euch, welche Titel wichtig sind – die Preise haben wir Ende Januar 2020 ermittelt.

MUSIK FÜR DIE OHREN

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

PREISPROGNOSE 33€ (JAPAN)



ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	1997

■ *Symphony of the Night* gilt als der Höhepunkt von Castlevania. Der große Erfolg des Reboots von Koji Igarashi machte es zur Blaupause für ein ganzes Untergenre, die Metroidvanias. *Symphony of the Night* ist nicht selten, doch die Preise schwanken enorm. Die englische PAL-Version für PlayStation ist ideal für Sammler, da ihr ebenso wie der japanischen Version (ab 40 Euro) der grandiose Soundtrack beiliegt. Ungeöffnete Exemplare werden zu astronomischen Preisen jenseits der 1.000 Euro gehandelt, immer noch 210 Euro und mehr zahlt ihr für das Spiel mit Originalverpackung. Achtet bei günstigeren Angeboten darauf, ob sie auch vollständig sind! Vom Soundtrack abgesehen, ist die US-NTSC-Version die beste Wahl. Sie läuft schneller, hat keine schwarzen Balken und ist ab 75 Euro zu haben. Liebhaber des Sega Saturn finden ab 130 Euro die Japan-exklusive Ausgabe mit neuen Arealen, die jedoch an Technikproblemen krankt.

PREISPROGNOSE 75€ (USA)



» [PlayStation] Diese Gegner sind Kennern der Vorgänger nicht neu.

PREISPROGNOSE 210€ (EU)

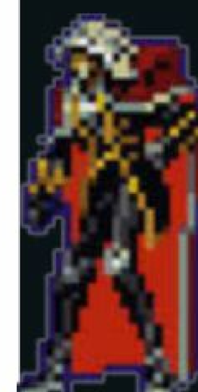


» [PlayStation] Beide Köpfe dieses Feindes sind gefährlich.

ALUCARD WECHSEL DICH

Dies sind die vielen Formen des Stars von *Symphony of the Night*.

HUMANOID
Alucard greift auf ein großes Arsenal an Waffen und starke Ausrüstung zurück. Doch der Tod stiehlt ihm alles, als er Draculas Schloss betritt.



WOLF
Die erste Verwandlung, die Alucard erlernt. Damit rennt er in Windeseile. Die Biss- und Ramm-Angriffe dieser Gestalt richten aber kaum Schaden an.



FLEDERMAUS
Dank seiner Flügel erschließen sich Alucard viele neue Orte. Außerdem beherrscht er mit diesem Körper Fähigkeiten wie das Sonar oder Feuerbälle.



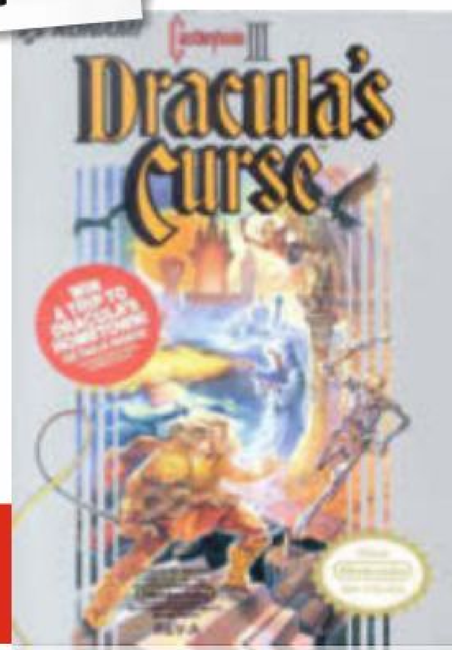
NEBEL
In dieser Form gelangt Alucard an Gegnern und Gittern vorbei. Er lernt sogar, Feinde damit zu vergiften.



ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

PREISPROGNOSE 140€ (EU)



ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	1989

■ Für das Nintendo Entertainment System gibt es drei *Castlevania*-Spiele, und das beste darunter erzielt auch die höchsten Preise. Die japanische Version ist am begehrtesten, denn sie bietet einen verbesserten Soundtrack und ist leichter als die westlichen Versionen. Einzelne Module kosten euch mindestens 41 Euro, komplette Boxen circa 84 Euro. Europäische PAL-Module ersteht ihr ab 32 Euro. Der Mindestpreis mit Verpackung beträgt 140 Euro. Besitzt ihr ein US-NES, lohnt sich die optimierte US-Version auch aufgrund des schickeren Covers.

PREISPROGNOSE 84€ (JAPAN)



» [NES] *Dracula's Curse* sah viel besser aus als seine Vorgänger.



PREISPROGNOSE 90€ (USA)

» [NES] Der erste Bosskampf hat es direkt in sich

EIN SCHUSS INNOVATION

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

PREISPROGNOSE 70€ (EU)



ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	2008

■ *Order of Ecclesia* brachte etwas Innovation in die Metroidvania-Formel. Mit magischen Glyphen verstärkt die Heldin Shanoa ihre Kampffähigkeiten und beschwört zum Beispiel Kreaturen. Die niedrige Auflage macht *Order of Ecclesia* zum kostspieligsten *Castlevania* für den Nintendo DS. Schon ein US-Modul ohne alles kostet 30 Euro und mehr. Der Preis für eine europäische Version mit OVP beträgt mindestens 60 Euro. Die japanische Version wird in der Regel für 100 Euro angeboten. Da DS-Titel kein Region-Lock nutzen, lohnen sich die etwas günstigeren US-Angebote.



PREISPROGNOSE 100€ (JAPAN)

» [DS] Shanoa trifft reichlich makabre Feinde.

PREISPROGNOSE 60€ (USA)



» [DS] Etliche Angriffe basieren auf den Glyphen.

WER BRAUCHT SCHON EINE NINTENDO-KONSOLE?

CASTLEVANIA: THE NEXT GENERATION



ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	1994

PREISPROGNOSE 540€ (JAPAN)

■ Das 2019 erschienene Mega Drive Mini enthielt in seiner digitalen Bibliothek *Castlevania: The Next Generation*, doch das änderte nichts an den Marktpreisen des Originals. Das Kleinod punktet mit ideenreichen Bosskämpfen, gelungener Musik und visuellen Effekten, die das Mega Drive an sein Limit brachten. Die unterschiedlichen Charaktere Eric und John bieten Wiederspielwert und der finale Kampf mit Dracula übertrifft vielleicht sogar jenen aus *Super Castlevania IV*. Allerdings müsst ihr für den begehrten Titel tief in den Geldbeutel greifen: Für eine PAL-Fassung mit Box sind mindestens 70 Euro zu investieren. In den USA erschien das Spiel als *Castlevania: Bloodlines* und kostet komplett ungefähr 95 Euro, während die japanische Fassung (sucht nach *Vampire Killer*) sogar zu Preisen von über 540 Euro gehandelt wird.



» [Mega Drive] Erics Stabsprung ist extrem praktisch.



» [Mega Drive] Kein *Castlevania* kommt ohne unheimlichen Turm aus.

KAMPFGEFÄHRTEN

Dies sind die beiden Helden von *The Next Generation.*

JOHN MORRIS

Der Name lässt es nicht vermuten, aber John entstammt der Belmont-Blutlinie. Bei der Vampirjagd ist er ganz traditionell mit der guten alten Peitsche unterwegs. Die Waffe ermöglicht es John, sich an der Decke entlangzuschwingen. Damit eröffnen sich ihm in einigen Levels andere Routen als Eric.



PREISPROGNOSE 70€ (EU)

PREISPROGNOSE 95€ (USA)

ERIC LECARDE

Der kühne Entdecker kennt John von Kindesbeinen an und begleitet seinen Freund ohne Zögern auf dessen gefährlichen Missionen. Erics Waffe der Wahl ist der Alcarde Speer, der eine große Reichweite hat. Er mag nicht umherschwingen können wie John, aber sein Stabsprung bringt ihn schnell in Sicherheit.

TIPPS FÜR SAMMLER!

Gefälschte Module
Der hohe Wert von *Castlevania*-Spielen lockt Fälscher an. Seid auf der Hut, wenn das Angebot für einen Titel zu gut scheint, um wahr zu sein.

Abweichende Namen
Sucht für die japanischen Versionen nach den Originaltiteln wie *Akumajou Dracula* und *Vampire Killer*.

Nicht nur Ebay
Forscht auch in Facebook-Gruppen und Foren nach Angeboten. Nutzt zudem die Yahoo Auctions in Japan für seltenere Fernost-Fassungen.

Braucht ihr die Schachtel?
Castlevania-Module ohne Verpackung zu kaufen spart euch viel Geld. Hütet euch jedoch vor Fälschungen.

MAKABERER MODE 7

SUPER CASTLEVANIA IV

PREISPROGNOSE 90€ (EU)

PREISPROGNOSE 60€ (JAPAN)

PREISPROGNOSE 65€ (USA)

ENTWICKLER: KONAMI
ERSCHIENEN: 1991

Der SNES-Klassiker gilt als das beste traditionelle *Castlevania*. Er ist ein Reboot des ersten Serienteils, der für das SNES optimiert wurde: kreative Mode-7-Effekte für bewegliche und skalierende Elemente, eine breite Palette vielseitiger Bosse und ein sensationeller Soundtrack, der als bester aus dem Archiv bemerkenswerter Kompositionen der Reihe gilt. Da die Sprachbarriere bei so gut wie keinem Text eine Rolle spielt, ist bei *Super Castlevania IV* die japanische Version mit ihrem schöneren Cover eine Überlegung wert. Module sind ab 35 Euro zu finden, komplette Boxen für rund 60 Euro. Die weniger optimierte PAL-Version ist die begehrteste. Module werden für 40 Euro gehandelt. Boxen kosten in der Regel mehr als 90 Euro. Wem das weniger hübsche NTSC-US-Modul reicht, der zahlt dafür circa 22 Euro, originalverpackt steigt der Preis auf 65 Euro.



» [SNES] Die Karte zeigt, wie weit ihr gekommen seid.



» [SNES] Das Spiel nutzt den Mode 7 ausgezeichnet.

Warum sind die Bosse von *Super Castlevania IV* so gut?



Die *Castlevania*-Reihe hat so einige besondere Bosskämpfe präsentiert, aber jene aus *Super Castlevania IV* haben einen besonderen Eindruck hinterlassen. Simon Belmont stellt sich vielen exotischen Dämonen, die dank der Leistung von Nintendos 16-Bit-Konsole weit besser zur Geltung kommen als die Obermotze der NES-Ableger. Ob der albtraumhafte Totenkopf mit seiner abstoßenden Zunge oder der beeindruckende Mode-7-Golem, der unter den Schlägen eurer Peitsche schrumpft. Ganz zu schweigen vom Schlossherren.

GOTHIC HORROR MIT STAR-POWER

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

PREISPROGNOSE 5€ (EU) (XBOX 360)

PREISPROGNOSE 4€ (EU) (PC)



ENTWICKLER: MERCURYSTEAM/KOJIMA PRODUCTIONS
ERSCHIENEN: 2010

Das moderne Reboot besticht mit Anspielungen auf die Serienhistorie, einigen fantastischen Endgegnern sowie dem Cast mit Stars wie Patrick Steward. Das Kampfsystem hält alles zusammen und das aufrüstbare Kreuz bietet viele Kampftechniken. Wegen des geringen Interesses an Titeln für Xbox 360 und PS3 (die in hohen Auflagen bedacht wurden und noch recht neu sind) ist *Lords of Shadow* sehr günstig zu haben. Die Fassung für Microsofts Konsole bekommt ihr für 5 Euro. Auf PS3 seid ihr mit 4 Euro dabei. Auf dem PC habt ihr für 4 Euro die beste Erfahrung. Die Limited Edition mit Maske schlägt teurer zu Buche. Die PS3-Fassung wird für 100, die Xbox-Variante für 69 Euro gehandelt.



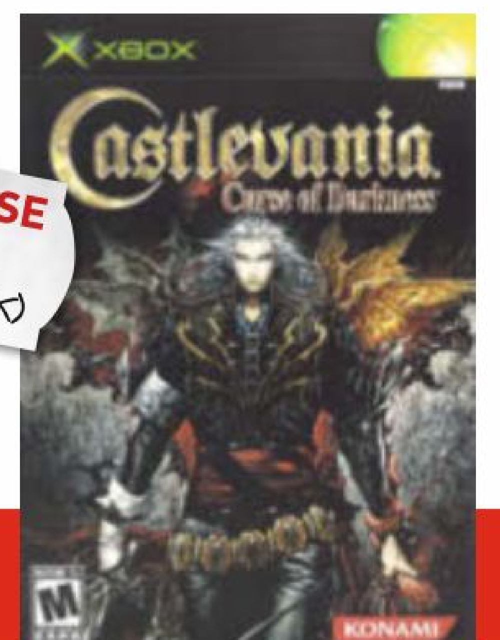
PREISPROGNOSE 4€ (EU) (PS3)

» [PC] Die PC-Version glänzt mit vorbildlicher Optimierung.

DAS ENDE DES 3D-FLUCHS?

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

PREISPROGNOSE 50€ (EU) (XBOX)



ENTWICKLER: KONAMI
ERSCHIENEN: 2005

Curse of Darkness ist ein Schritt in die richtige Richtung für 3D-*Castlevanias*. Anders als in den mäßigen Ablegern für das Nintendo 64 führt Held Hector eine Vielzahl an Waffen. Unterstützung erhält er von Unschuldsteufeln mit Heil-, Kampf- oder Flug-Fähigkeiten, die der Protagonist verstärken kann. Die Preisprognose schwankt je nach Version von *Curse of Darkness* stark. Für die PS2-Fassung zahlt ihr rund 15 Euro. In den USA kostet sie 27 Euro, in Japan 50 Euro. Die amerikanische Xbox-Version findet sich für schmale 12 Euro – ihr benötigt zum Spielen jedoch eine US-Konsole. Die PAL-Ausgabe ist deutlich seltener und wird für 50 Euro gehandelt. In Japan ist die Xbox-Version nie erschienen.



» [Xbox] Die Bosskämpfe sind viel besser als in den N64-Ablegern.

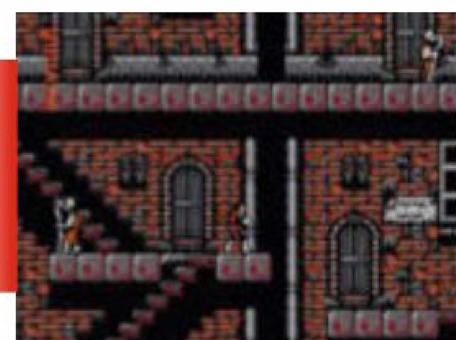
PREISPROGNOSE 12€ (USA) (XBOX)

WEITERE TITEL FÜR DIE SAMMLUNG



CASTLEVANIA

ENTWICKLER: KONAMI
ERSCHIENEN: 1986
PREISPROGNOSE:
ab 90 Euro (USA), **ab 85 Euro** (Japan), **ab 65 Euro** (EU)



CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

ENTWICKLER: KONAMI
ERSCHIENEN: 1987
PREISPROGNOSE:
ab 45 Euro (USA), **ab 72 Euro** (Japan), **ab 75 Euro** (EU)



CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

ENTWICKLER: KONAMI
ERSCHIENEN: 1991
PREISPROGNOSE:
ab 100 Euro (USA), **ab 55 Euro** (Japan), **ab 200 Euro** (EU)



CASTLEVANIA LEGENDS

ENTWICKLER: KONAMI
ERSCHIENEN: 1997
PREISPROGNOSE:
ab 145 Euro (USA), **ab 135 Euro** (Japan), **ab 210 Euro** (EU)



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

ENTWICKLER: KONAMI
ERSCHIENEN: 2001
PREISPROGNOSE:
ab 77 Euro (USA), **ab 104 Euro** (Japan), **ab 30 Euro** (EU)

ZURÜCK AUF ANFANG

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

PREISPROGNOSE 130€ (EU)

PREISPROGNOSE 162€ (USA)

PREISPROGNOSE 60€ (JAPAN)



ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	1999

■ Wollt ihr weniger (aber immer noch viel) Geld für ein *Castlevania* auf N64 ausgeben, nehmt mit dem Original von 1999 vorlieb. *Legacy of Darkness* bietet jedoch mehr Inhalt für sein Geld. Die Fortsetzung enthält eine Prequel-Story mit den neuen Helden Cornell und Henry sowie die Abenteuer von Carrie und Reinhardt aus dem Original. Letztere mit besserer Grafik, umgebauten Levels und anderen Verbesserungen – dafür fehlen die Vertonung und einige Cutscenes. Ein japanisches Modul von *Legacy of Darkness* für 60 Euro ist die günstigste Option. Für die weniger optimierte PAL-Fassung zahlt ihr mit OVP 130 Euro. Die US-Version wird noch teurer gehandelt, vollständige Boxen kosten 162 Euro und mehr.





» [N64] Werwolf Cornell weiß sich zu wehren.

EIN SPIEL MIT SEELE

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

PREISPROGNOSE 150€ (EU)

PREISPROGNOSE 135€ (USA)

ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	2003

■ Jedes *Castlevania* für den GBA ist eine Zierde für die Sammlung, besonders dieser letzte Teil. Er ähnelt in vielen Belangen *Symphony of the Night,* besitzt ein Levelsystem, und Held Soma absorbiert die Seelen seiner Gegner, um seine Kräfte zu stärken. Der GBA-Klassiker kostet als europäisches Modul circa 80 Euro, als Box über 150 Euro. In Japan verkaufte sich der Titel schlecht, dort ist er „schon" zum Preis von 132 Euro zu finden. Die US-Version ersteht ihr zu einem ähnlichen Preis. Deutlich günstiger ist das europäische 2-in-1-Modul inklusive *Harmony of Dissonance* für 70 Euro bis 100 Euro.

PREISPROGNOSE 132€ (JAPAN)



» [GBA] Soma meistert viele Fähigkeiten

BRINGT DAS BLUT IN WALLUNG

CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD

PREISPROGNOSE 172€ (JAPAN)



ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	1993

■ *Rondo of Blood* ist zwar Teil von *Castlevania Requiem* für PS4, doch das Original ist noch ein hübsches Sümmchen wert. Für Besitzer der PC Engine samt CD-Erweiterung ist *Rondo of Blood* dank der verzweigten Levels, Anime-Cutscenes und herrlichen Musik eine klare Empfehlung. Ihr werdet jedoch circa 172 Euro investieren müssen. Vermeintliche Schnäppchen auf Ebay sind in der Regel Kopien von PCEWorks. Ohne PC Engine bleibt noch die erwähnte digitale PS4-Sammlung für 19,99 Euro oder die merklich weniger umfangreiche SNES-Adaption *Castlevania: Dracula X*. Die japanische Fassung *Akumajou Dracula XX* kostet 113 Euro, für die PAL-Version verlangen Händler 270 Euro und mehr.

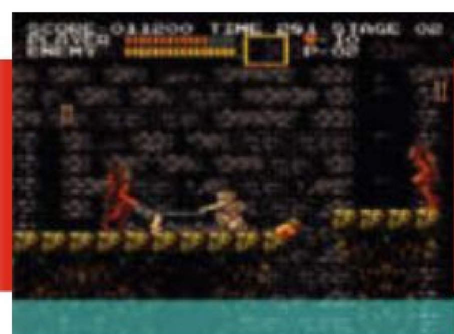


» [PC Engine CD] Dieser Kerl ist einer von vielen Bossen.

NOCH EINE OPTION …

Es gibt noch eine Version von *Rondo of Blood.*

Mit dem PSP-exklusiven *The Dracula X Chronicles* könnt ihr den Klassiker unterwegs genießen. Die Chroniken enthalten neben einem 2,5D-Remake von *Rondo of Blood* dessen Originalfassung und *Symphony of the Night*. Die US-Version wird für circa 22 Euro angeboten (die *Greatest Hits*-Version noch günstiger). In Deutschland und Japan sind mindestens 40 Euro zu zahlen.



CASTLEVANIA CHRONICLES

ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	2001

PREISPROGNOSE: **ab 72 Euro** (USA), **ab 65 Euro** (Japan), **ab 505 Euro** (EU)



CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	2002

PREISPROGNOSE: **ab 95 Euro** (USA), **ab 124 Euro** (Japan), **ab 140 Euro** (EU)



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	2005

PREISPROGNOSE: **ab 22 Euro** (USA), **ab 50 Euro** (Japan), **ab 25 Euro** (EU)



CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

ENTWICKLER:	KONAMI
ERSCHIENEN:	2006

PREISPROGNOSE: **ab 35 Euro** (USA), **ab 100 Euro** (Japan), **ab 45 Euro** (EU)



CASTLEVANIA: JUDGEMENT

ENTWICKLER:	EIGHTING
ERSCHIENEN:	2008

PREISPROGNOSE: **ab 12 Euro** (USA), **ab 55 Euro** (Japan), **ab 14 Euro** (EU)

Games mit Retro-Flair im Nintendo eShop

NINTENDO SWITCH-SPIELE



Auch in dieser Ausgabe von Retro Gamer haben wir wieder mehrere Titel aus dem Nintendo Switch eShop, die uns für Retrofans gut geeignet erscheinen. Darunter ist Ungewöhnliches, Düsteres, Komplexes und Kindertaugliches.



Children of Morta

Bei *Children of Morta* handelt es sich um ein neues Spiel, das aber mit seiner feinen, schön animierten Pixelgrafik für viel Retro-Stimmung sorgt. Es ist ein Hack-and-slay-Roguelike, das vordergründig wie *Diablo 3* abläuft, dabei aber das ständige Scheitern und Neuversuchen betont.

Ihr seid Teil der Familie Bergson, die seit Generationen über den Berg Morta wacht. Um nicht die ganze Gegend dem Bösen anheimfallen zu lassen, müsst ihr immer wieder von eurem Haus (das Orte wie die Werkstatt von Onkel Ben enthält) aufbrechen, um die darunter gelegenen Dungeonlevels freizukämpfen.

Diese werden bei jedem neuen Versuch zufällig generiert, doch der Charakterfortschritt bleibt erhalten – nur aktive und passive Items gehen beim Tod verloren. Nach und nach schaltet ihr fünf weitere Familienmitglieder frei, die üblichen Fantasy-Charakterklassen entsprechen. Vater John ist ein typischer Schwertkämpfer, Tochter Linda Bogenschützin, Sohn Kevin kämpft mit zwei Dolchen und so weiter. Dazu kommen bald Spezialfähigkeiten und göttliche Wunder.

Children of Morta ist schwer, die Lernkurve steil. Doch nach jedem Fehlversuch dürft ihr das gefundene Gold in verbesserte Standardangriffe oder höhere Lebensenergie investieren, sodass ihr Stück für Stück tiefer in die Eingeweide des Bergs vordringt. Die Steuerung ist direkt und gut beherrschbar, durch Gedrückthalten des Angriffsbuttons „dauerfuchtelt“ euer Held. Wie bei *Diablo 3* sammelt ihr durch bloßes Drüberlaufen Lebensenergie-Boosts auf.

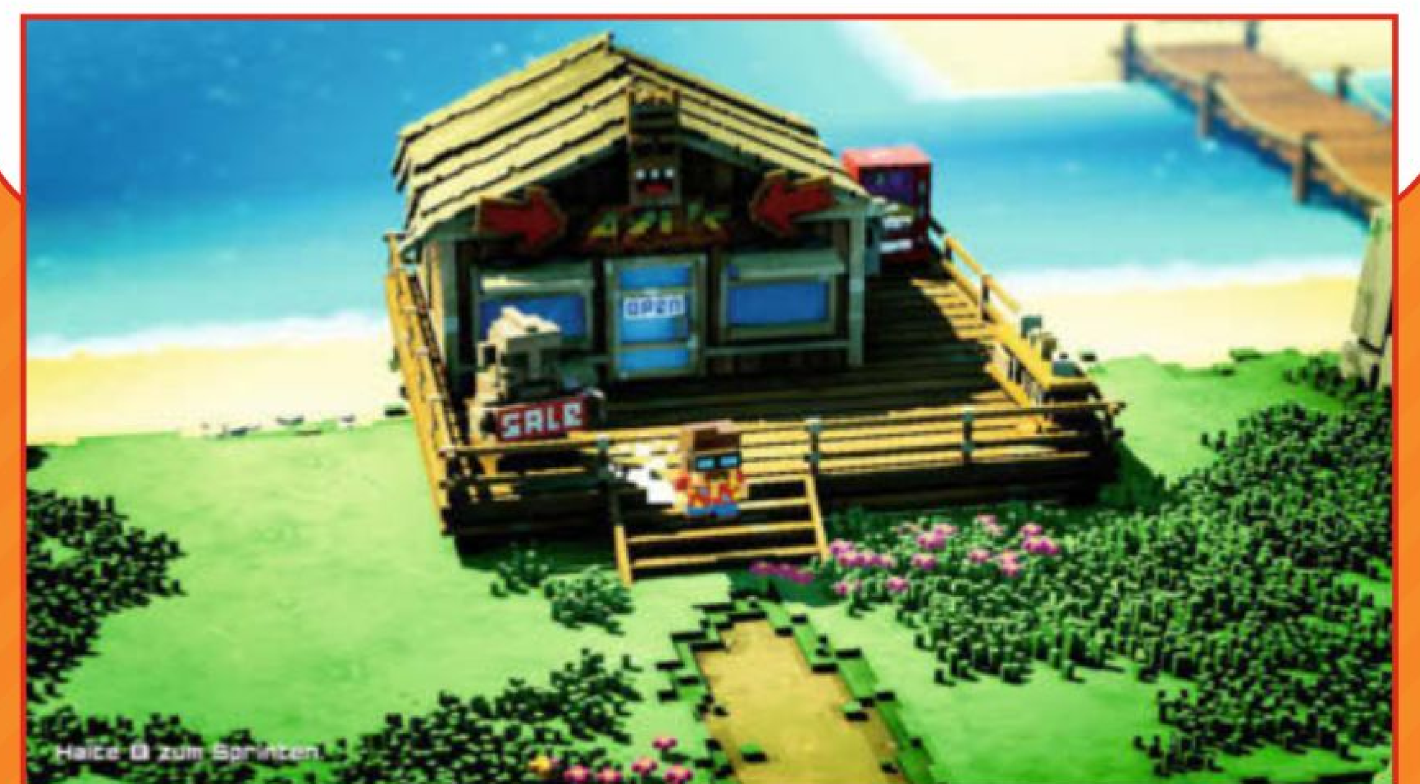
Regelmäßig erfahrt ihr in kurzen (englisch vertonten) Cutscenes weitere Details der Familiengeschichte. So erlebt ihr mit, wie Kevin seine Dolche geschenkt bekommt, Mama ihm aber verbietet, den Dungeon zu betreten. Dadurch wachsen euch die sechs Bergsons schnell ans Herz.

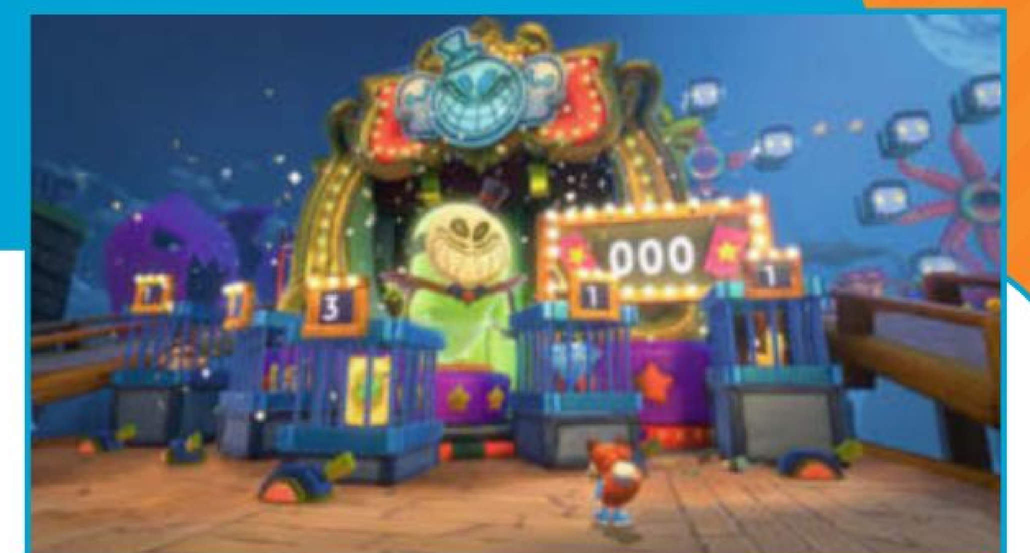
The Touryst

Das Münchner Studio Shin'en sorgt seit rund 20 Jahren für technisch hochwertige Handheld- und Konsolenspiele. Ihr neuestes Werk *The Touryst* mischt klassische Action-Adventure-Kost mit einem putzigen, entfernt an *Minecraft* erinnernden 3D-Look. Gebaut oder gecraftet wird aber nichts im Spiel, vielmehr hat der „Touryst“ allerlei Quests für die Bewohner der von ihm besuchten Inselwelt zu erledigen. Sein eigentliches Ziel ist, alle Monumente zu erkunden – das sind im Prinzip puzzlelastige Dungeons wie bei *The Legend of Zelda*, nur ohne Gegner.

So erforschen wir also die Inseln, hüpfen und lösen Puzzles (die meist typische Schalterrätsel sind), begeben uns auf Fotosafari oder tauchen auf den Meeresgrund. Zur Belohnung erhalten wir für viele der Tätigkeiten Geld, von dem wir neue Skills kaufen. Mit der Fähigkeit zu sprinten oder zu klettern machen wir uns das Leben leichter oder erreichen vorher unzugängliche Stellen. Oder wir kaufen uns Tickets für die örtliche Spielhalle, denn eine der Quests lautet, in jedem der Automatenspiele (etwa eine Art „Pac-Man mit Jetpack“, wo wir Dynamitstangen einsammeln) den Highscore zu schaffen.

Bosse gibt es auch, doch diese müssen wir in Rätselmanier besiegen, denn wie gesagt: Kämpfe gibt es in dem bunten, flüssig animierten, durch und durch gutherzigen *The Touryst* keine.





New Super Lucky's Tale

Eine ungewöhnliche Entstehungsgeschichte hat *New Super Lucky's Tale*: Es startete, noch ohne „New“ im Namen, als Hüpfspiel für VR-Brillen, auf denen es aber eher optisch als spielerisch begeisterte. Ganz anders die Nintendo-Switch-Fassung: Sie wurde grafisch sogar noch verbessert, die Steuerung ist nun aber sehr präzise und die Kamera fast immer frei drehbar, was die Übersicht stark erhöht. Außerdem hat unser Protagonist, der Fuchs Lucky, ein oder zwei Moves dazugelernt.

Bei seiner Kerndisziplin, nämlich der Jump-and-run-Erkundung abwechslungsreicher Welten, muss sich *New Super Luck's Tale* nicht vor großen Vorbildern wie *Super Mario 64* oder *Super Mario Odyssey* verstecken: Es ist ein 3D-Plattformer mit viel Spielwitz, in dem es neben Action-Levels auch solche mit Adventure-Elementen gibt. Dazu kommen Bosskämpfe und etliche Minispiele (und sogar 2D-Abschnitte). Ihr steht auf Langzeit-Herausforderungen? Dann versucht alle Geheimnisse zu entdecken oder schnappt euch Hunderte von Sammel-Items, darunter neue Outfits für euren Protagonisten.

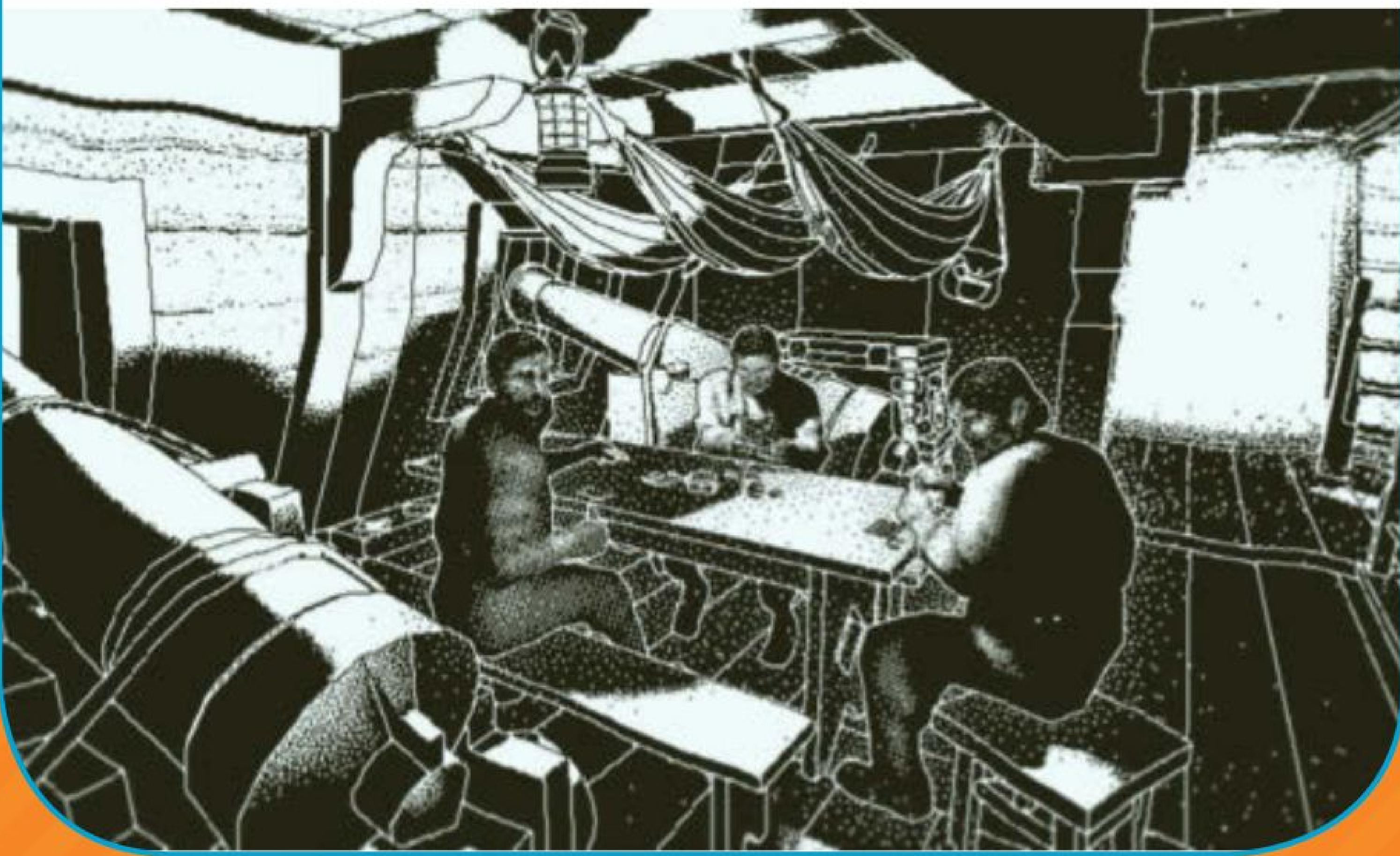
Return of the Obra Dinn

Schon allein die ungewöhnliche, bewusst reduzierte Grafik macht klar, dass *Return of the Obra Dinn* kein normales Egosicht-Adventure ist. Das von einem einzelnen Designer, Lucas Pope, programmierte Spiel hat auch kein Inventar. Und dennoch schickt es euch in eine faszinierende Detektivgeschichte.

Ihr seid ein Versicherungsinspektor der East India Company, der im 19. Jahrhundert ein seit Jahrzehnten verschollenes, nun aber wieder aufgetauchtes Frachtschiff untersuchen soll. Jede der vielen Leichen – Mannschaft und Passagiere – auf der Obra Dinn muss identifiziert und der jeweilige Todesgrund eingetragen werden.

Mit eurer Taschenuhr nähert ihr euch den Verstorbenen, was einen Rückblick auf ihre letzten Minuten auslöst. Durch geduldiges Untersuchen und Wählen der passenden Dialogzeilen müsst ihr ihre Identität ermitteln. Ohne zu viel zu verraten: Die armen Seelen starben aus ganz unterschiedlichen Gründen, teils durch Unfälle, teils töteten sie sich gegenseitig. Und dann gibt es da noch ein sehr viel düstereres Geheimnis, dem ihr nach und nach auf die Schliche kommt. Die erste Leiche ist einer jener Passagiere, die am längsten überlebten, danach findet ihr einen Unglücklichen, der schon früh starb. So arbeitet ihr euch quasi von beiden Enden der Zeitachse langsam in die Mitte der Handlung vor – und erfahrt schließlich, was wirklich auf der Obra Dinn geschah.

Ihr könnt im Spiel nicht sterben, schlimmstenfalls kommt ihr mal nicht weiter. Sobald ihr aber drei Personen und Todesursachen richtig in eure Liste eingetragen habt, erhaltet ihr eine Nachricht darüber.





Baldur's Gate I & II Enhanced Editions

Vorhang auf für einen Mega-Klassiker: Im Westen stellte *Baldur's Gate* von BioWare 1998 nicht weniger als die Wiederbelebung des Rollenspiel-Genres dar. Nun könnt ihr auch auf Nintendo Switch erstmals (oder natürlich: wieder) die Schwertküste rund um die Stadt Baldurstor bereisen und nach *Dungeons & Dragons*-Regelwerk eure Party hochleveln. Ihr erkundet umfangreiche und farbenprächtige Gebiete und bestreitet anspruchsvolle Echtzeitkämpfe. Und das nicht nur in Teil 1, sondern auch im noch größeren, noch besseren zweiten Teil: Beide RPGs gibt es im Nintendo eShop im Doppelpack.

Baldur's Gate beginnt im der beschaulichen Festung Kerzenburg, doch binnen Minuten werden wir von unserem Mentor Gorion in ein episches Abenteuer hineingezogen – dem Gorion sogleich zum Opfer fällt: Der finstere Magier-Krieger Sarevok tötet ihn vor unseren Augen, doch wir werden es dem Bösewicht heimzahlen! *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* ist in jeder Beziehung noch mal zwei Nummern größer – ihr spielt den Sohn (oder die Tochter) eines Halbgotts und müsst unter anderem eine ganze Elfenstadt vor der Vernichtung bewahren.

Es handelt sich um die grafisch und im Interface verbesserte Enhanced-Versionen beider Teile inklusive der beiden Add-ons *Legenden der Schwertküste* und *Thron des Bhaal*; deutsche Texte sind vorhanden. Die Steuerung erfolgt entweder direkt oder taktisch, sie erfordert aufgrund der Kompexität des Spiels etwas Eingewöhnung. Im Gegenzug erhaltet ihr Hunderte von Stunden feinsten RPG-Spielspaß.

X-Multiply

Wer angesichts des Screenshots sofort an *R-Type* denkt, liegt fast richtig: *X-Multiply* stammt wie jenes wesentlich bekanntere Ballerspiel vom Entwickler Irem. Auch das Konzept ist ähnlich: Mit eurem Raumschiff fliegt ihr von links nach rechts durch die scrollenden 2D-Levels, schießt Gegner ab und sammelt Upgrades ein.

Wie in R-Type besteht der Bossgegner des zweiten Levels aus einem großen Mutterschiff. Wobei „groß" relativ ist: Laut Hintergrundstory steuert ihr einen mikroskopisch kleinen Kampfjäger durch die Blutbahn eines Menschen, in dem sich die Königin fieser Aliens eingenistet hat. Sieben Levels, die einzelne Organe symbolisieren, gibt es im Spiel.

Für *X-Multiply* erfand Irem tentakelartig am Schiff befestigte Extrawaffen, die danach, leicht abgewandelt, als „Flexible Force" (roter, blauer oder gelber Laser mit unterschiedlichen Fähigkeiten) auch in *R-Type Final* Verwendung fanden.




Nintendo eShop

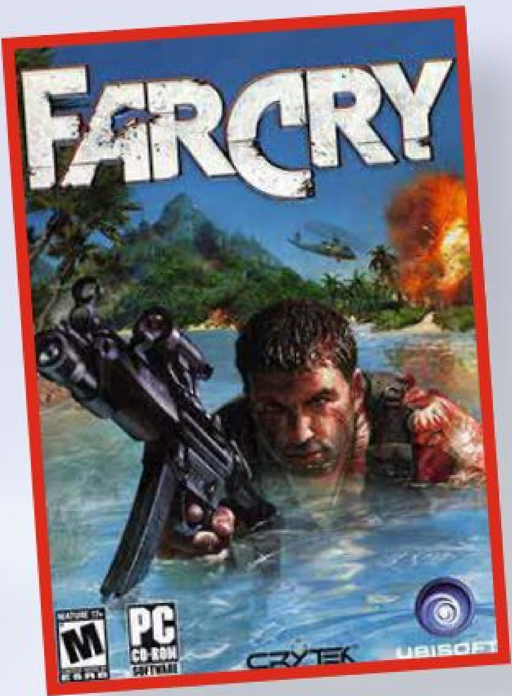


© 2019 Nintendo

MAKING OF
FARCRY



BÜGELT DIE HAWAII-HEMDEN AUF UND SCHNAPPT EUCH DIE UZI! DENN DER WEGBEREITENDE SHOOTER ENTFÜHRT EUCH IN TROPISCHE GEFILDE.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** UBISOFT
» **ENTWICKLER:** CRYTEK
» **ERSCHIENEN:** 2004
» **PLATTFORM:** PC, DIVERSE
» **GENRE:** EGO-SHOOTER

An einer Stelle im 2004 erschienenen Ego-Shooter *Far Cry* schlägt Held Jack Carver seine klumpigen Hände ins Gesicht und fragt: „Was ist das hier? Ein mieser Agenten-Film?“ Eine erstaunlich treffende wie selbstironische Bemerkung, die den Spielhintergrund gut umreißt. Denn in *Far Cry* begegnet ihr einer Mixtur aus James-Bond-Story und Schwarzenegger-esken Ballereinlagen vor sonnigem Hintergrund. Das klingt heutzutage nach Genre-Standard, war 2004 jedoch bahnbrechend und das Erstlingswerk eines frischgebackenen Studios in Coburg.

Der heute international geführte Entwickler Crytek wurde 1999 von den türkischstämmigen Drillingen Cevat, Avni und Faruk Yerli gegründet. Einer der ersten Angestellten war Petar Kotevski. Er kam 2000 an Bord, um Cryteks Spielgerüst CryEngine zu entwickeln. Petar wurde auf die Firma dank der berühmten „X-Isle“-Demo auf der E3 1999 aufmerksam. Diese erstaunte Fachleute mit ihrer detaillierten Dschungellandschaft samt Dinosauriern. Chipspezialist Nvidia nutzte „X-Isle“ sogleich als Demonstration der Fähigkeiten seiner damals neuen GeForce-3-Grafikkarte.

Bald darauf nahm Ubisoft Crytek unter Vertrag. Doch das Studio wusste nicht mal, was für ein Spiel sie aus der Grafikdemo machen sollten. Petar erinnert sich: „Es gab keine Engine, kein Spiel. Es es gab nur den Programmcode und die Tech-Demo.“ Ein Team aus zehn Programmierern arbeitete nicht nur im zweistöckigen Firmensitz in Coburg, viele wohnten auch im Obergeschoss. Zumindest bis sie eine passende Bleibe fanden. Entsprechend familiär war laut Petar damals die Arbeitsatmosphäre. Beim Schaffensprozess konnten sich die Angestellten kreativ austoben und man half sich gegenseitig aus.


» Petar Kotevski war einer der Hauptprogrammierer von *Far Cry*.

Bald formte die Mannschaft aus der Demo ein bergiges Paradies aus Dschungel, Bergen und Stränden. Die Dinosaurier wurden durch Soldaten ersetzt, die Wachposten besetzten und verteidigten. Die Grundzüge einer Open World standen damit. Doch zu dieser Zeit bildeten lineare Shooter den allgemeinen Maßstab, weshalb neu angestellte Entwickler bei Crytek erst einmal umdenken mussten. „Jeder Designer kam von der klassischen Schule. Man setzt einen Berg links und einen Berg rechts und erhält einen typischen Korridor“, erläutert Petar.


» [PC] Die Fahrzeugmechaniker ließen sich von *Halo* inspirieren, ebenso wie von der *Half-Life 2*-Version, die 2003 durchgesickert ist.


» [PS2] Der erste Level besaß jedes Klischee: einen vermissten Agenten, ein brennendes Gebäude und korrupte Cops.


» [PC] Einer der größten Kritikpunkte des Spiels ist die theatralische Sprachausgabe.

»WIR HATTEN DIE FREIHEIT, UM ZU EXPERIMENTIEREN. NICHT NUR BEI DER OPTIK, SONDERN AUCH BEIM SPIELABLAUF. SO ENTSTAND DAS OFFENE SPIELKONZEPT.«

PETAR KOTEVSKI

Doch die mächtige CryEngine vermochte weit mehr als simple Korridor-Ballereien. Ergo erweiterte das Team die Grenzen des Spiels immer weiter, wie Petar fortführt: „Wir überlegten, wie wir natürliche Grenzen wie das Meer nutzen konnten. Und wie wir den Spieler nicht unnötig führen, sondern ihm Freiheit geben. Er entscheidet beispielsweise, von welcher Seite er einen Außenposten am besten angreift.“ Dieser Denkansatz war im Egoshooter-Genre neu. In *Far Cry* konnte man eine gegnerische Basis vom Boot oder von nahe gelegenen Inseln aus erst einmal ausspähen. Oder der Spieler pirschte sich durch dichtes Blattwerk an. ▶

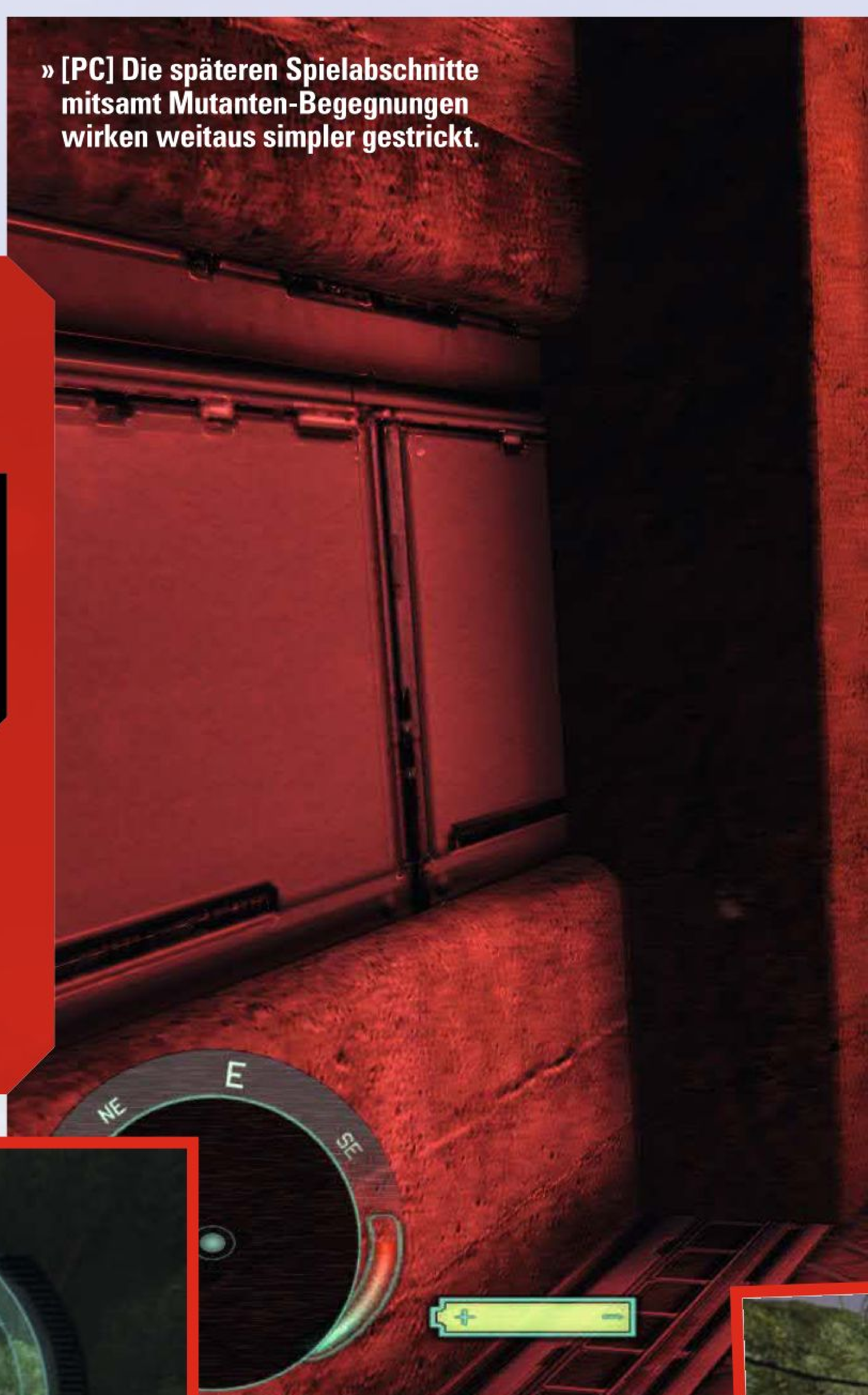


MEILENSTEINE

CRYSIS (IM BILD)
SYSTEM: PC, XBOX 360, PS3
JAHR: 2007

RYSE: SON OF ROME
SYSTEM: PC, XBOX ONE
JAHR: 2013

HUNT: SHOWDOWN
SYSTEM: PC, XBOX ONE, PS4
JAHR: 2018



» [PC] Die späteren Spielabschnitte mitsamt Mutanten-Begegnungen wirken weitaus simpler gestrickt.

Kluge Feinde

Die feindlichen Söldner sind clever und arbeiten als Team zusammen, um den Spieler zu erledigen. Hier die verschiedenen Typen.



Kommandant

Der Anführer gibt Befehle an seinen Trupp, um euch zu finden. Erledigt ihn, um das Teamwork zu unterbinden.



Aufklärer

Dieser schnelle Söldner fokussiert sich auf das Flankieren und Anschleichen. Er greift unerwartet an.



Schütze

Dieser ballerwütige Gegnertyp nähert sich von vorn, sprintet aber von Deckung zu Deckung.



Nachhut

Diese Einheit hält Abstand, wirft Granaten und hält euch in Schach, bis seine Kollegen eintreffen.



» [PC] Grundlage bildete die Grafikdemo „X-Isle" von 1999.



Entscheidenden Anteil an der taktischen Spielweise hatte das Fernglas, mit dem man einmal entdeckte Gegner auf dem Radar markieren konnte. So war es einfacher, feindliche Patrouillen abzufangen oder ein Lager zu erobern, indem man Wache um Wache ausschaltete. Dadurch hob sich *Far Cry* wohltuend von anderen Shootern der damaligen Zeit ab, etwa *Call of Duty* oder *Doom 3*.

Das taktische Spielsystem wird bis heute nicht nur von der *Far Cry*-Reihe, sondern auch von vielen anderen Actionspielen genutzt. Doch natürlich ließ sich auch Crytek von anderen Produktionen inspirieren, wie zum Beispiel dem längst vergessenen *Project IGI* (2000) von den Innerloop Studios. Zudem eröffnete sich den Machern eine ungeahnte Inspirationsquelle. Denn im Oktober 2003 brach ein deutscher Hacker in Valves Server ein und stahl eine frühe Version von *Half-Life 2*, die global verbreitet wurde. Selbige landete auch bei den Crytek-Mannen, die diese Vorab-Fassung genau studierten. „Es gab nicht viel zu spielen, doch wir schauten uns vorrangig die Action-Einlagen und das Handling der Fahrzeuge an", erklärt Petar. Um die Vehikel-Steuerung zu verbessern, ließen sie sich zudem von den Warthogs im Xbox-Shooter *Halo* inspirieren.

Ein weiteres Problem musste beim Gegnerverhalten gelöst werden. Denn Crytek wollte keinesfalls simple Schießereien, wo man einfach auf ein Fass ballert. Auch dumme Gegner mit limitierter Bewegungsfreiheit waren bei den Machern verpönt. Denn das gab es schon massenhaft in anderen Shootern. In einer offenen Welt dagegen musste die künstliche Intelligenz mehr mitdenken, vor dem Hauptdarsteller in Deckung gehen und ihn ins Visier nehmen. Zudem mutmaßten die Computergegner im Spiel, wo sich der Spieler gerade befindet und eröffneten blind das Feuer. *Far Cry* benötigte einige Rechenpower, denn bei Schusswechseln wurde die Flugbahn der Projektile genauso einkalkuliert wie die Materialien, durch die die Kugel fliegt. Ergo war man in einem Zelt aus dünnem Stoff kaum geschützt, hinter einer Steinmauer jedoch umso mehr. Die KI ist noch heute wegweisend, denn Feinde arbeiten zusammen und werden von ihrem Truppenanführer angewiesen. Sie verraten ihren Kollegen zudem eure letzte bekannte Position, nur um dann auszuschwärmen und euch an der vermuteten Stelle zu umzin-

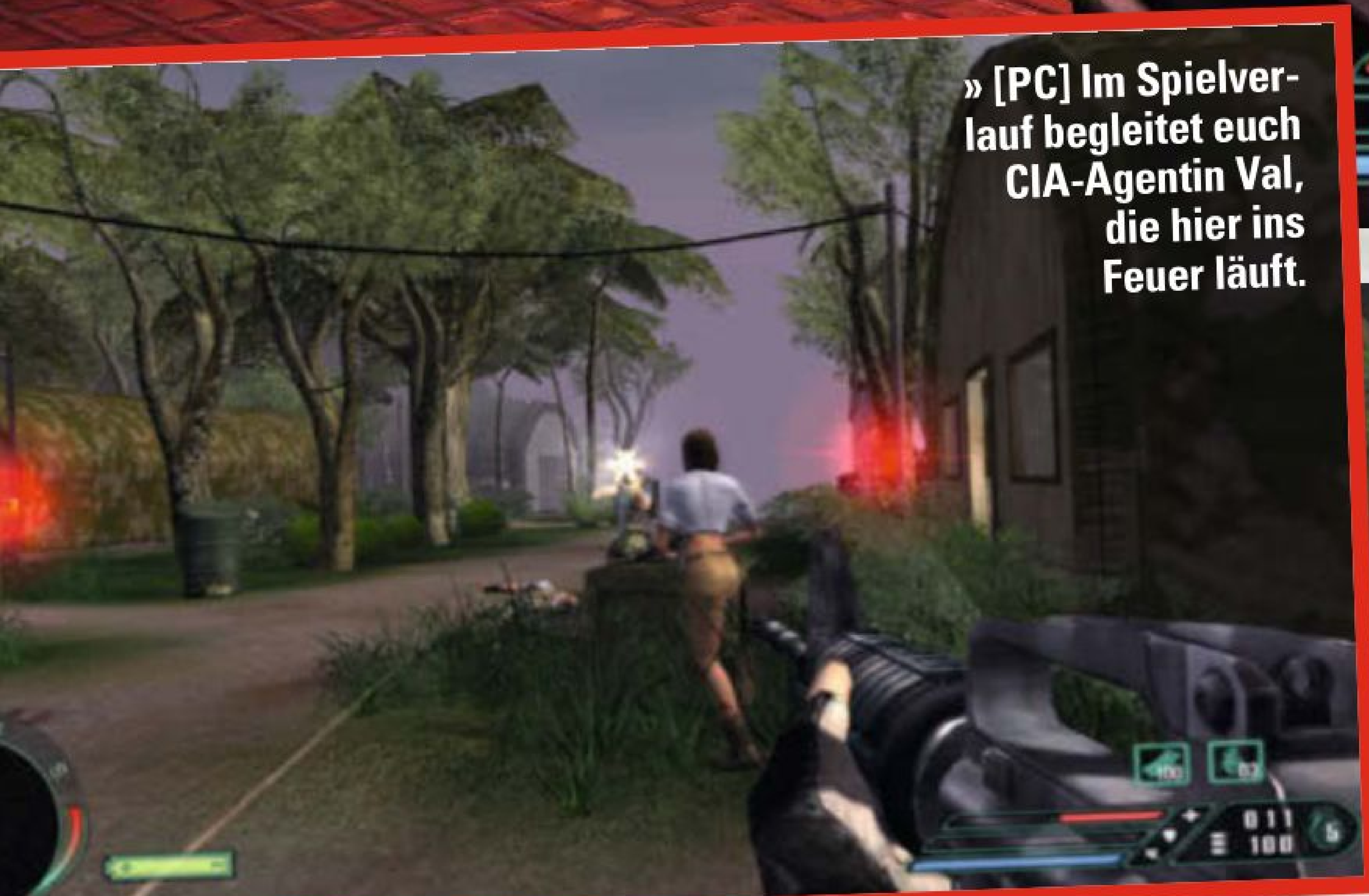


» [PC] Eines der späten Highlights ist das Aufeinandertreffen von Söldnern und Mutanten.

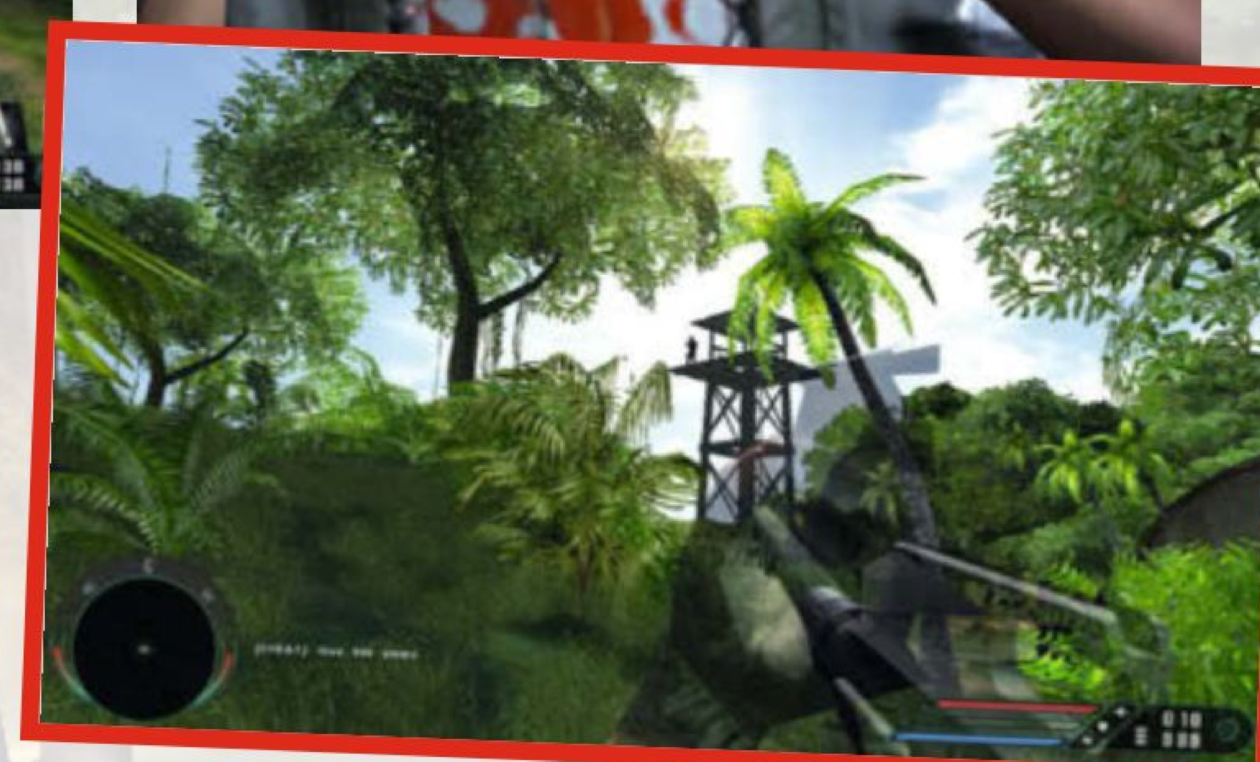



» [PC] Diese später auftretenden Gegner können sich unsichtbar machen.


» [PC] Held Jack Carver erscheint aus heutiger Sicht fast wie ein mies gelaunter Hooligan.


» [PC] Im Spielverlauf begleitet euch CIA-Agentin Val, die hier ins Feuer läuft.


» [PC] Ein erster Vorgeschmack auf Teil 2?



»WIR ÜBERLEGTEN, WIE WIR DEN SPIELER NICHT UNNÖTIG FÜHREN, SONDERN IHM DIE FREIHEIT GEBEN. ER ENTSCHEIDET, VON WELCHER SEITE MAN AM BESTEN ANGREIFT.«

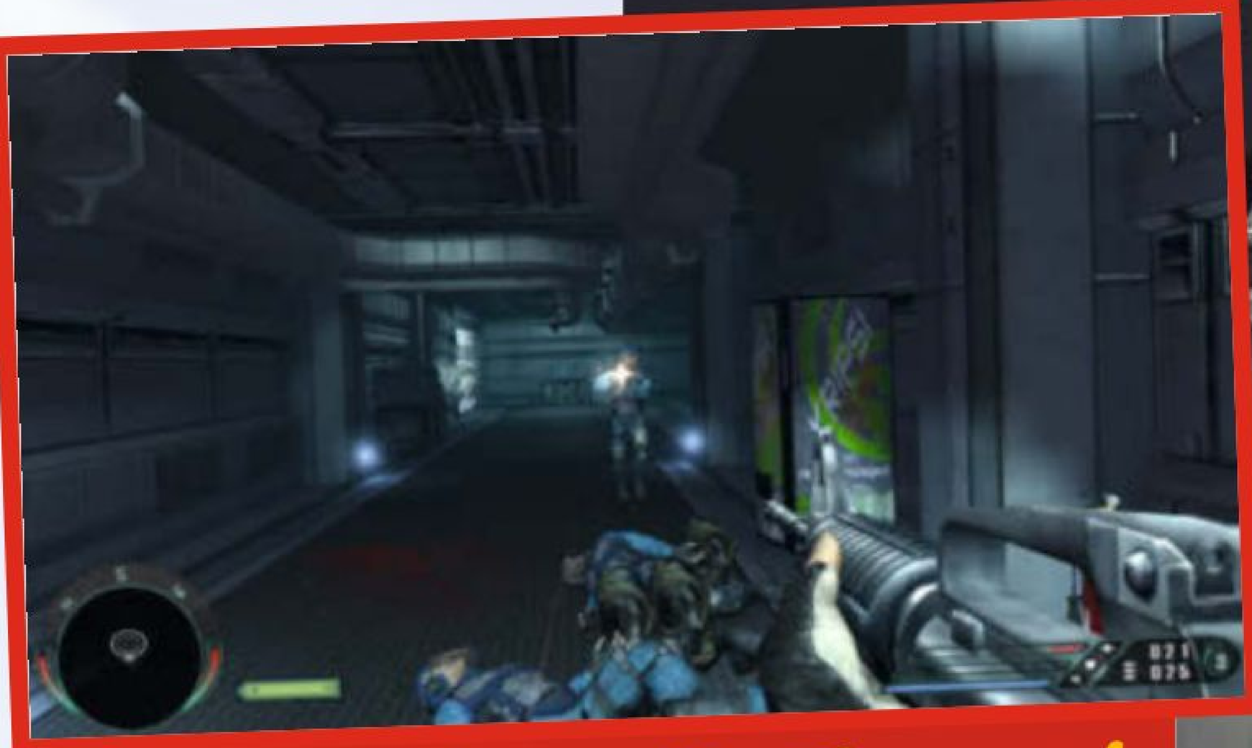
PETAR KOTEVSKI

geln. Wird der Anführer jedoch getötet, wird die Zusammenarbeit jäh beendet. Die Feinde wirken dann planloser und lassen sich einfacher erledigen. Petar erklärt zudem, dass die Gegner eine Art Röntgensicht besaßen, mit der sie eine bestimmte Tiefe an Buschwerk scannen konnten. Denn ein dünnes Pflanzengestrüpp ist nun mal kein gutes Versteck. „Alles was wir erschufen, sollte genauso plausibel wie in der Realität sein."

Dennoch musste Crytek angesichts der schlauen KI zurückrudern. Die Spieletester befanden *Far Cry* zunächst als viel zu schwer. Vor allem, da man sich nirgends sicher verbergen konnte. „Versteckt man sich in den Büschen, kann nur ein einzelnes Blatt die Sicht versperren. Dennoch konnte die KI einen sehen. Obendrein war es manchmal unklar, dass man von einem Gegner entdeckt wird, während man einen anderen gerade bekämpft", erläutert Petar. Ergo musste ein Mittelweg zwischen Realismus und Spielspaß gefunden werden, schließlich waren damalige Gamer solch anspruchsvolle Kontrahenten nicht gewohnt. Petar gibt jedoch zu, dass man die Spielersicht effektiver einkalkulieren hätte sollen.

Interessant dabei: *Far Cry* besitzt aus gutem Grund keine Schnellspeicherfunktion, die PC-Zocker gewohnt sind. Stattdessen wird das Geschehen bei Checkpoints gesichert. Denn: Die KI wird gnädiger, je öfter man stirbt und am letzten Checkpoint wieder anfängt. „Der Grund dahinter: Wir wollten die Leute dazu anhalten, nachzudenken, anstatt brachiale Scharmützel zu versuchen", erklärt Petar. Schließlich sollten die Spieler auch erkennen, welche Arbeit hinter den vielfältigen Auseinandersetzungen steckt. Planung und Taktik lautet die Devise.

Trotz allem waren Spieler wie Kritiker vom knackigen Schwierigkeitsgrad überrascht. Petar wurde eines Tages in Cevat Yerlis Büro zitiert. Denn ein Journalist zog bei seinem Test zwei Wertungspunkte ab, weil die Quicksave-Funktion fehlte. „Ich erinnere mich wie Cevat sagte: ‚Siehst du das? Ich sagte dir, dass das passieren würde.' Wir stritten viel darüber und schließlich wurde ein Quicksave-Patch veröffentlicht", führt Petar weiter aus. ▶



Die Ubisoft-Formel

Far Cry brachte allerlei Innovationen, die der Publisher bis heute in weitere Produktionen übernahm.



Gleitdrachen

Eines der Markenzeichen von *Far Cry* ist der Flugdrachen, der bereits im ersten Teil zum Einsatz kam. Man schwebt lautlos zwischen Bergketten und durch Täler, um schnell voranzukommen. In *Far Cry 5* wurde der Drachen durch einen Wingsuit ersetzt.



Fernglas

Die kluge Idee, Gegner mit dem Fernglas zu markieren, ist nicht nur in dieser Spielserie allgegenwärtig. Eine ähnliche Mechanik nutzte Ubisoft in *Assassin's Creed* oder *Ghost Recon*. Stealth-Spiele anderer Hersteller kopierten das Konzept.



Freies Vorgehen

Man kann Feindbasen mit allen Mitteln angreifen, entweder schleichend oder wild ballernd. *Far Cry* ermöglichte diese Taktiken erstmals im Shooter-Genre, die auch heutzutage immer wieder zum Einsatz kommen.



» [PC] Gegner fallen auf eigenartige Weise um, denn ihre Füße scheinen am Boden zu kleben.



» [PC] Viele Außenposten sind von Wasser umgeben.

»WIR HATTEN DIESEN VERRÜCKTEN PRODUZENTEN CHRIS NATSUUME, DER DIE WITZIGEN GEGNER-DIALOGE SCHRIEB.«

PETAR KOTEVSKI

▶ Doch Streitigkeiten gab es nicht nur intern. Heutzutage folgen viele Ubisoft-Spielwelten der *Far Cry*-Formel, doch Anfang der 2000er Jahre standen die Vorzeichen komplett anders. Damals strebte der Spielepublisher exakt geskriptete und geradlinige Spielerlebnisse mit einem Wow-Moment an. Denn dieses Rezept ging damals mit *Ghost Recon* genauso auf wie mit *Prince of Persia: The Sands of Time* und *Beyond Good & Evil*. Allesamt bauten auf storylastigen Spielablauf mit teils engen Vorgaben. Im Vergleich dazu schien *Far Cry* auf Ubisoft weitaus spannungsärmer und abgehobener zu wirken. Denn Crytek folgte nicht dessen damaligen Prämissen, was laut Petar „für hitzige Treffen zwischen Publisher und Entwickler sorgte."

Der starke Fokus auf das Spielerlebnis ließ die Story von *Far Cry* völlig in den Hintergrund rücken. Die Geschichte erscheint weitaus konventioneller: Ex-Agent Jack Carver infiltriert ein Insel-Archipel, wo genetische Experimente in unterirdischen Laboren stattfinden. Laut Petar richtete sich die simple Erzählung nach der vorgegebenen Spielmechanik. Anders als Publisher Ubisoft war Crytek die Geschichte relativ egal, was auch an den abgefahrenen Sprüchen der Feinde klar wird. Petar dazu: „Wir hatten diesen verrückten Produzenten Chris Natsuume, der die witzigen Gegner-Dialoge schrieb. Ich glaube, es sollte zunächst eine ernste Erzählung werden, doch dann wurde es kitschig wie ein B-Movie."

Gleichzeitig missfielen nicht nur vielen Spielern, sondern auch Crytek-Entwicklern die späteren Spielabschnitte. Denn dann begegnete man in unterirdischen Gängen Mutanten-Geg-


» [PC] Ein mutierter Affe taucht auf. Kommt ihr ihm zu nahe, droht der Bildschirmtod.

Boll-Shit



Vor dem deutschen Regisseur Uwe Boll ist keine Spieleverfilmung sicher. Er setzte bereits Titel wie *BloodRayne*, *Postal* und *Alone in the Dark* um, die allesamt von Kritikern verrissen wurden. Da passt die deutsch-kanadische Verfilmung von *Far Cry* (2008) genau ins Bild. Zumindest hält sich die Geschichte grob an die Vorlage: Ein Mann (Till Schweiger) und eine Frau (Emmanuelle Vaugier) nehmen es auf einer einsamen Insel mit Söldnern und Mutanten auf. Ansonsten ist der Streifen dank platter Dialoge und peinlicher Witze selbst für *Far Cry*-Fans ein Graus. Wer mehr über den Trash-Regisseur Boll erfahren will, sollte sich die Doku *Fuck You All: Die Uwe Boll Story* ansehen.


» [PC] Ärgerlich: Werdet ihr entdeckt, ertönt Alarm und Verstärkung rückt an.




» [PC] Die dürftige Spielhandlung lehnt sich vage an „Die Insel des Dr. Moreau" an.

nern, die nicht gerade vor Intelligenz strotzten. Selbst Petar gibt zu, dass die Welt von *Far Cry* überaus ambitioniert angelegt war, doch die späteren Levels nur Füllmaterial aufboten. „Die Sache mit den Mutanten kam erst sehr spät ins Spiel. Wir mussten Tausende Bugs ausbügeln, weshalb man sich nicht viel Gedanken darüber machte", gibt er zu. Im Grunde gab ihnen die Statistik Recht: Denn laut Petar sehen etwa 90 Prozent der Spieler nicht einmal 80 Prozent des Spiels.

Bei Ubisoft staute sich zudem der Ärger, schließlich verpassten die Macher immer wieder wichtige Deadlines. Nicht nur um Tage oder Wochen, sondern um Monate. Laut Petar musste Crytek insgesamt sieben Prototypen von *Far Cry* anfertigen, um zu beweisen, dass die offene Umgebung funktioniert. Sie arbeiteten sich die Finger wund. Dennoch wurde Ubisoft mit immer weiter verbesserten Fassungen nur schwerlich überzeugt. Lange Wochenendnächte waren das Ergebnis. Dennoch rang der Entwickler dem Publisher immer wieder einen Aufschub ab. Die Prototypen waren intern als „Valley Basic Jungle" bekannt und bildeten schließlich die Grundlage für das fertige Spiel.

Trotz aller Verspätungen und Bedenken wurde *Far Cry* ein Hit mit 2,6 Millionen Verkäufen. Dennoch wollten Ubisoft und Crytek nie wieder zusammenarbeiten. „Ich denke, bis zur Fertigstellung von *Far Cry* war die Beziehung zwischen Ubi und Crytek irreparabel beschädigt", meint Petar. Nach diesem Projekt verließ er das Studio. Er erinnert sich gerne an die Zeit, jedoch weniger an das halbe Jahr Crunchtime, in dem er sich völlig überarbeitet hat. Dennoch lobt er Crytek wegen dessen Mut, eine völlig neue Marke aus dem Boden zu stampfen. „Crytek hatte viele talentierte Entwickler, sie gaben ihnen viel Spielraum und hörten ihnen zu." Ebenso hielten die Bosse immer wieder den Kopf hin und konfrontierten Ubisoft mit vollendeten Tatsachen.

Die erfolgreiche Spielreihe brachte bisher fünf Hauptteile sowie viele Ableger für PC und Konsolen hervor. Allerdings übernahm ab Teil 2 Ubisoft die Entwicklung von *Far Cry* und ließ Crytek außen vor. Laut Petar war jedoch *Far Cry 2* ironischerweise näher an dem Urkonzept des Spiels dran als der Erstling. Auch in weiteren Episoden hielt Ubisoft am Grundkonzept fest: einer bezaubernden wie gefährlichen Spielumgebung, die von Söldnern oder Verrückten oder verrückten Söldnern bevölkert wird. Das Rezept der offenen Welt adaptierte Ubisoft obendrein für viele seiner nachfolgenden Produktionen.

Crytek widmete sich danach einer neuen Marke. Mit *Crysis* entwickelte man ab 2007 eine futuristische Shooter-Reihe, die zur Grundlage für die hauseigene Engine wurde. Obendrein entwickelte sich die Sci-Fi-Serie zu einem Sinnbild für hochgezüchtete PCs. Noch heute ist der Spruch „But can it run *Crysis*?" („Aber läuft darauf *Crysis*?") ein beliebtes Meme in der Hardware-Szene. *

Alter Ego

SPIEL DES LEBENS



» PUBLISHER: ACTIVISION
» ERSCHIENEN: 1986
» HARDWARE: C64 (APPLE II, DOS-PC)

Von Heinrich Lenhardt

Der programmierende Psychologe Peter J. Favaro quetschte ein ganzes Menschenleben auf sechs Diskettenseiten. Heute wirkt sein Multiple-Choice-Abenteuer *Alter Ego* eher schlicht, 1986 war es einer der originellsten Bestandteile vieler C64-Diskettenkästen.

Beim Blättern in alten Magazinen hat mich die Euphorie verblüfft, mit der wir damals *Alter Ego* gefeiert haben. In einem Sonderheft von *Happy-Computer* kam 1986 sogar eine Gesamtwertung von 90 % heraus – ganz schön verwegen für so ein simples Spiel. Doch egal ob man es nun im Emulator wieder anwirft oder die Browser-Version bei *www.playalterego.com* ausprobiert, schnell packt einen wieder die Neugier, diese kleinen Szenen aus sieben Lebensphasen zu erleben. Wie soll man reagieren, wenn Mama uns das erste Mal im Kindergarten abgibt oder (ein paar Lebensphasen später) die eigene Tochter einen unseriös wirkenden Freund anschleppt? Das sind doch mal ganz andere Situationen, als Prinzessinnen zu retten und Weltraummonster abzuschießen, oder was man eben sonst so in Spielen dieser Ära getrieben hat.

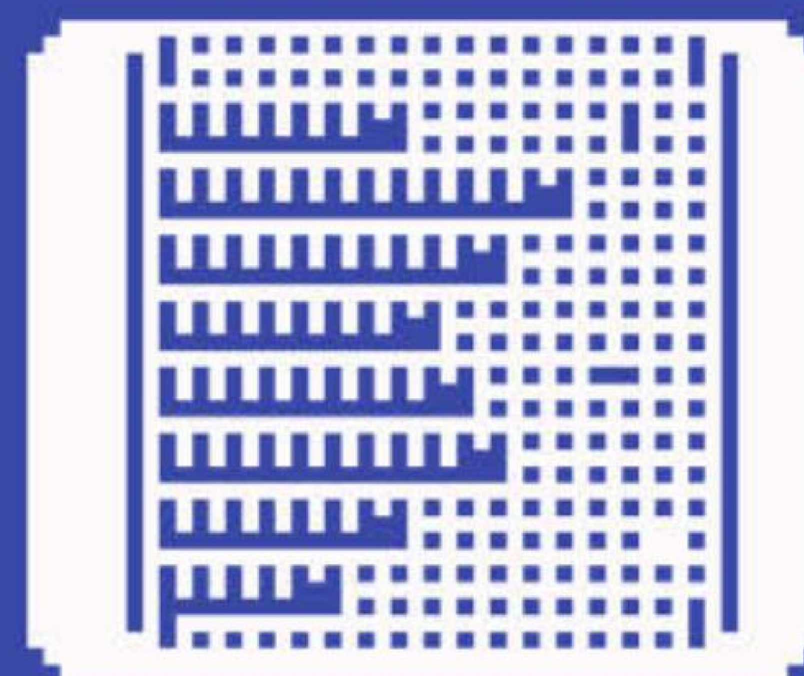
Los geht es mit der „Charaktererstellung“: Durch Beantwortung einer Reihe von psychologischen Fragen wird das Persönlichkeitsprofil des Spielers generiert. Fast wie bei einem Rollenspiel gibt es zwölf Werte für Eigenschaften wie Intelligenz, Selbstvertrauen oder Ausgeglichenheit. Deren Entwicklung wird durch Entscheidungen in über hundert Situationen beeinflusst, die wir im Lauf eines simulierten Lebens durchmachen. Für jede der sieben Altersphasen gibt es ein eigenes Spielbrett mit Dutzenden von Ereignisfeldern. Symbole deuten an, ob es dabei zum Beispiel um Familie, Partnerschaft oder Karriere geht. Am Ende jedes Abschnitts wird eine Art Persönlichkeits-Zwischenzeugnis erstellt.

In einem Anlauf lassen sich nicht alle vorhandenen Szenen erleben, denn mit jedem Ereignis vergeht die Zeit, und bald geht es im nächsten Lebensabschnitt weiter. So wächst der Anreiz, sich mehr als einmal durch die Simulation zu spielen. Die ist freilich sehr eingeschränkt, oft stehen nur zwei, drei Optionen zur Wahl, um mit einer Situation umzugehen. Und manchmal wird unsere Entscheidung sogar abgelehnt, wenn nach Meinung des Programms der entsprechende Persönlichkeitswert nicht zur Aktion passt.

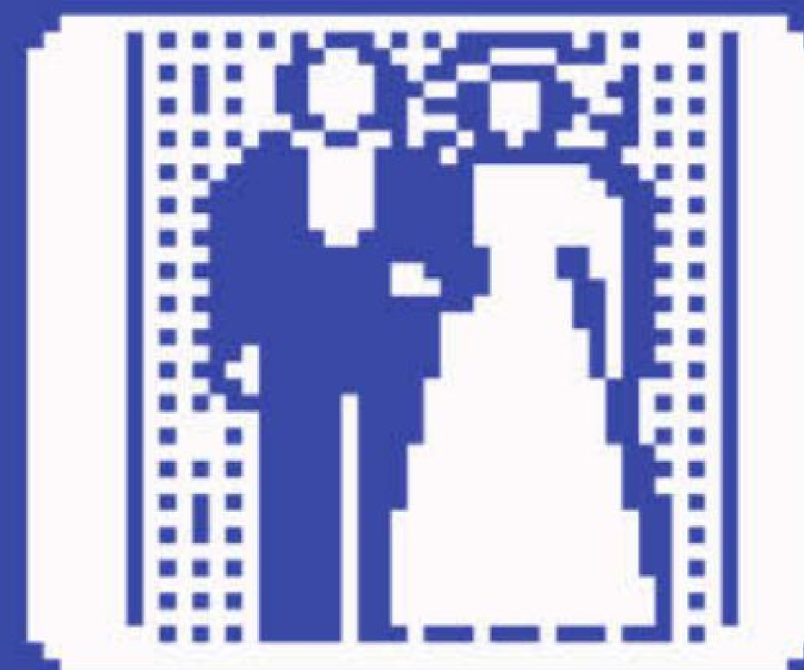
Mitunter regt sich in den Texten der moralische Zeigefinger, und mit der RUN/STOP-Tastenkombination können empfindsame Naturen vor sexuellen Inhalten fliehen. Aber zum Glück verleiht der Sinn für Humor dem Spielgeschehen eine willkommene Leichtigkeit. A*lter Ego* ist eben ein Unterhaltungsprogramm und keine ernsthafte Simulation, auch wenn Activision damit angibt, dass Designer Peter J. Favaro ein Doktor der Psychologie ist.

Alter Ego dürfte bis heute das einzige Computerspiel sein, von dem zwei separate Geschlechtsversionen verkauft wurden. Die weibliche Variante folgt erst einige Monate später und hatte eine Reihe von umgeschriebenen Situationen, zum Test lag uns damals nur das Männermodell vor. Modernen Inklusionsansprüchen wird das Programm aber nicht gerecht, bei den Dating-Optionen für Jungs finden sich nur Mädchennamen. *Alter Ego* ist eben ein Kind seiner Zeit, in gesellschaftlicher wie in technischer Hinsicht. Speicher- und Datenträgerplatz waren auf dem C64 knapp; eine umfassendere und vielfältigere Lebenssimulation scheiterte wohl auch daran, dass nur rund 170 KByte auf eine Diskettenseite passten.

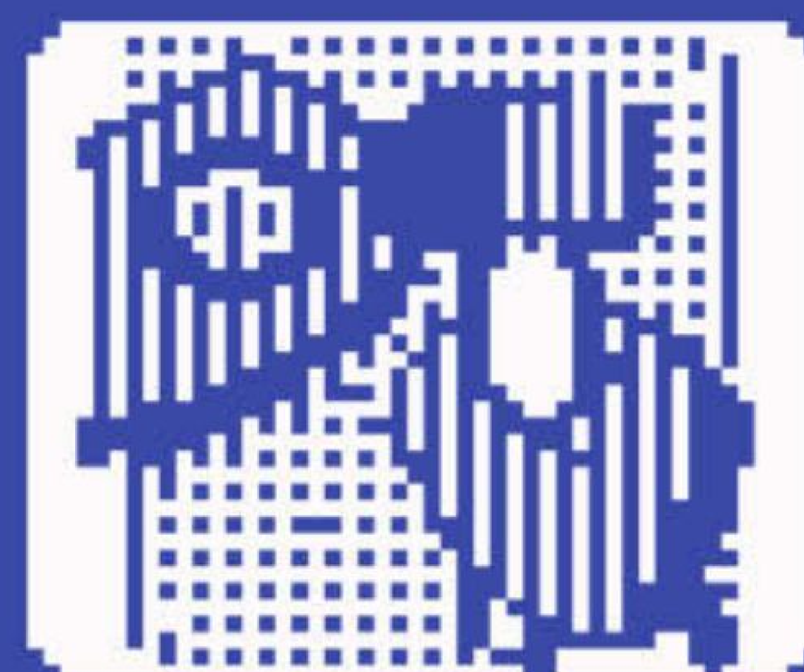
Letztendlich sollte man das amüsante Programm nicht übertrieben ernst nehmen: „Man hat manchmal das Gefühl, dass der Computer dem Spieler zuzwinkert, um ihn zu sagen: Nimm's leicht, es ist alles nur ein Spiel“, schrieb Boris Schneider schon in *64'er* 10/1986. Die 90 % würde ich *Alter Ego* heute nicht mehr geben, aber es hat mich beim Wiedersehen doch wieder erstaunlich gut unterhalten. Dass ich seit dem Test damals um volle zwei Spiellebensabschnitte vorangerückt und bedingt weiser geworden bin, sei nur ganz am Rand erwähnt. *





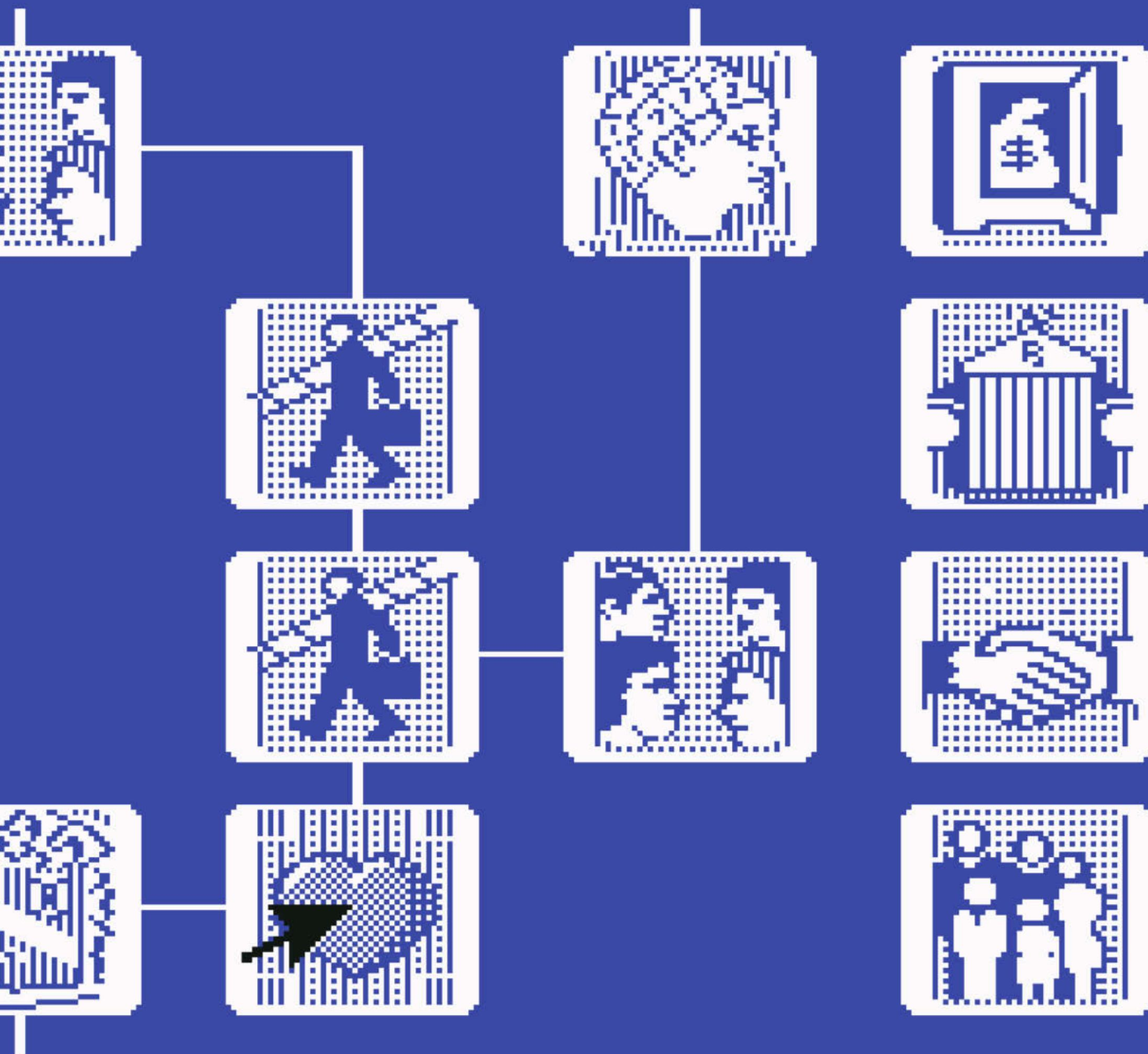














REVIEW
Moods:
ANGRY
ANXIOUS
CALM
Actions:
REFUSE TO LET HIM TALK TO YOU THAT WAY
GROVEL SO THAT HE WON'T FIRE YOU
DON'T PAY TOO MUCH ATTENTION TO HIM
CONTINUE



MEET SOMEONE/START A RELATIONSHIP
BREAK OFF WITH SOMEONE/END A RELATIONSHIP
GO ON A DATE/HAVE AN EXPERIENCE WITH YOUR PRESENT PARTNER
ASK THIS PERSON TO BECOME YOUR STEADY PARTNER
ASK THIS PERSON TO LIVE WITH YOU
CONTINUE



REVIEW
Calmness (29)
Confidence (71)
Expressiveness (78)
Familial (77)
Gentleness (47)
Happiness (76)
CONTINUE

MAKING OF

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ES WAR EINMAL IN EINER WEIT, WEIT ENTFERNTEN GALAXIE. DORT SPRACHEN WIR MIT JENEN ENTWICKLERN, DIE FÜR EINES DER BESTEN UND BELIEBTESTEN *STAR WARS*-SPIELE ALLER ZEITEN VERANTWORTLICH ZEICHNEN.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** LUCASARTS
» **ENTWICKLER:** BIOWARE
» **ERSCHIENEN:** 2003
» **PLATTFORM:** XBOX, DIVERSE
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

Es sind noch rund 4.000 Jahre bis zum Aufstieg des Imperiums, bis zur Geburt Luke Skywalkers und bis zur Gründung der Rebellenallianz. Doch schon in dieser fernen Vergangenheit wird die Galaktische Republik, ein demokratischer Zusammenschluss zahlreicher Welten, gepeinigt. Und zwar von den Sith unter der Führung von Darth Malak, der die Jedi als Schutzmacht der Republik auslöschen und sich zum Despoten aufschwingen möchte.

Die Handlung von *Knights of the Old Republic* beginnt mit einem Überfall Malaks auf die republikanische Fregatte Endar Spire, was den Spieler dazu zwingt, in guter alter *Krieg der Sterne*-Manier mit einer Rettungskapsel das Weite zu suchen, gemeinsam mit dem Kriegshelden und Top-Piloten Carth Onasi. Die Kapsel fliegt zum nahen Planeten Taris, wo das Abenteuer, das zahlreiche Welten, Missionen und schillernde Charaktere umfassen wird, mit der Suche nach der Jedi-Ritterin Bastila Shan beginnt.

Dieser *Star Wars*-typische Hintergrund mit seinem klassischen „Gut gegen Böse" mag auf den ersten Blick ganz gewöhnlich wirken. Doch es handelt sich um ein herausragendes Rollenspiel, das Fans von George Lucas' Weltraumsaga nicht nur ein außergewöhnliches Spielerlebnis bietet, sondern gleich noch den *Krieg der Sterne*-Kanon erweitert.

> »Wir bekamen völlig unerwartet einen Anruf von LucasArts – wir hatten noch nie Kontakt mit denen gehabt.« GREG ZESCHUK

Lange bevor Disney mit seinen Spin-off-Kinofilmen begann, konnten Science-Fiction-Freunde in Videospielen neue Welten und Figuren kennenlernen, die so in den Filmen nicht zu sehen waren. Doch lassen wir einen Entwickler zu Wort kommen, der von Anfang dabei war: Greg Zeschuk, damals einer der beiden Inhaber von BioWare: „Wir bekamen unerwartet einen Anruf von Simon Jeffrey, dem Chefentwickler bei LucasArts. Er fragte an, ob wir Interesse an einem *Star Wars*-Rollenspiel hätten. Das war wirklich überraschend, denn wir hatten noch nie mit ihnen Kontakt gehabt."

Damals schloss BioWare gerade *Neverwinter Nights* ab, ein Fantasy-RPG mit einer neuartigen Engine. „Das war ein großartiger Zufall", fährt Greg fort, „weil wir gerade nach dem nächsten Projekt Ausschau hielten. Die Wahl fiel uns und dem Team nicht schwer." ▶



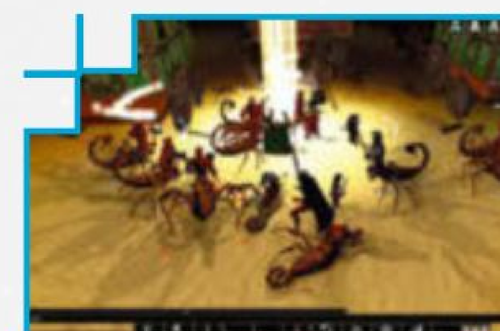
» [PC] Der bei den Fans besonders beliebte HK-47.


» [PC] Die Orte und Figuren passen perfekt zu *Star Wars*, auch wenn die Handlung vor den Filmen spielt.


» Könnte Greg Zeschuk, Mitbegründer von BioWare, tatsächlich ein echter Jedi sein?


» James Ohlen arbeitete 22 Jahre für BioWare und gründete 2018 Arcanum Worlds.


» Drew Karpyshyn, Autor mehrerer *Star Wars*-Romane, schrieb auch die Story von *KotOR*.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BALDUR'S GATE
SYSTEM: PC , MAC
JAHR: 1998

NEVERWINTER NIGHTS (IM BILD)
SYSTEM: PC, MAC
JAHR: 2002

DRAGON AGE: ORIGINS
SYSTEM: PC, XBOX 360, PLAYSTATION 3
JAHR: 2009

▶ Um die Jahrtausendwende war BioWare ein aufregender Arbeitsplatz und hatte sich durch *Baldur's Gate* und *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* bereits einen ausgezeichneten Ruf bei Rollenspielen verdient. *Neverwinter Nights* war das umstrittenste Projekt in der kurzen Firmengeschichte, hauptsächlich wegen der ambitionierten Technik und wegen der Differenzen mit dem Publisher Interplay.

„BioWare arbeitete immer schon an mehreren Projekten gleichzeitig", erklärt Greg. „Da mussten wir jonglieren, denn mit einem kleinen Team kann man nicht überall zugleich Vollgas geben." Das Kernteam von *Knights of the Old Republic* setzte sich aus Entwicklern von *Baldur's Gate II*, *MDK2* und *Neverwinter Nights* zusammen, wobei letzterer Titel noch vom kreativen Leiter James Ohlen und dessen Team forciert wurde, bevor auch sie zu *KotOR* wechselten.

Zu Beginn der Zusammenarbeit musste die wichtige Entscheidung getroffen werden, wo, oder besser, wann der neue Titel spielen sollte. „Wir bekamen die Auswahl, ob die Geschichte zwischen den Kinofilmen *Episode V* und *Episode VI* oder in der Vorgeschichte angesiedelt sein sollte, Tausende Jahre vor den Filmen", verrät uns Greg. „Da wir die Gelegenheit sahen, selbst ein wenig zum Kanon beizutragen, wählten wir Letzteres, also 4.000 Jahre vor den Filmen. Das verschaffte uns viel mehr Freiheit. Der beste Kommentar von LucasArts in diesem Zusammenhang war: ‚Jagt bitte keine Planeten hoch, die wir später noch brauchen!'"

Chef-Designer James Ohlen bestätigt, dass das Team begeistert davon war, *KotOR* lange vor Luke, Han und der Rebellion spielen zu lassen. „In dieser Ära der Alten Republik stand das Schicksal der Galaxie auf der Kippe,



» [PC] *KotOR* ist keines dieser *Star Wars*-Spiele ohne Lichtschwerter.



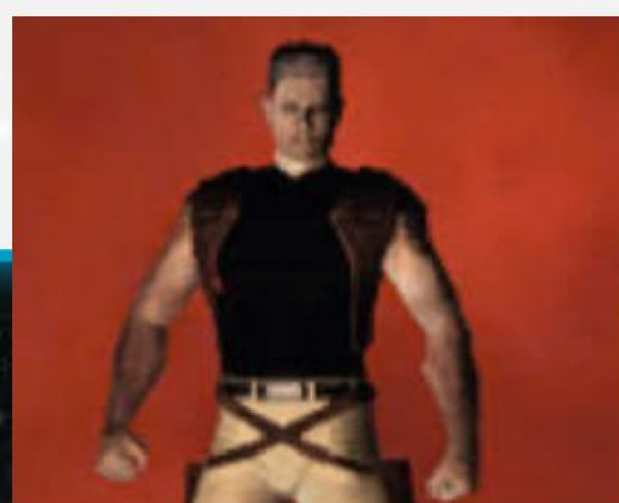
» [PC] Wer ist dieser Hutte? Jedenfalls nicht Jabba.

»Damals dachten wir, dass die Zukunft den Konsolen gehörte, insofern war die Xbox eine logische Entscheidung.«

GREG ZESCHUK

Eine Galaxie voller Helden

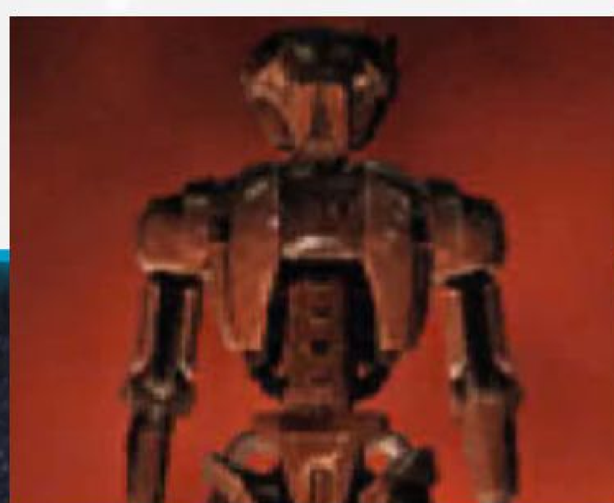
Wir stellen die Heroen vor, die der Spieler rekrutieren kann, um ihn auf der Ebon Hawk und darüber hinaus zu begleiten.



Canderous Ordo

RASSE: MANDALORIANER
HEIMATWELT: ORDO

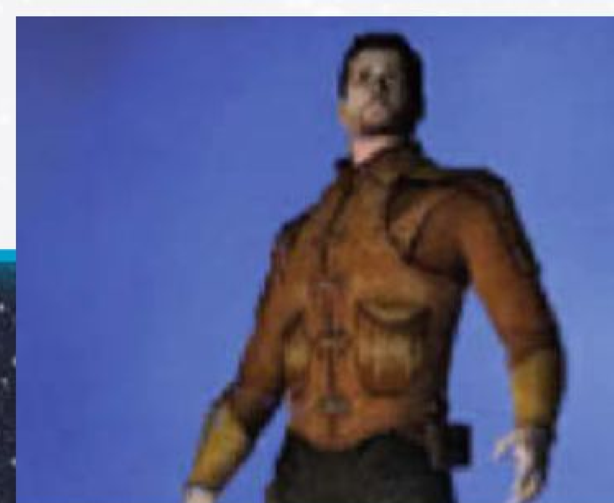
Als Spieler trefft ihr auf Taris zum ersten Mal auf diesen Veteran der Mandalorianischen Kriege, der dort seinem Geschäft als Ausführungsgehilfe eines Gangsters nachgeht. Nehmt ihn auf alle Missionen mit, bei denen sich Ärger abzeichnet (also fast alle).



HK-47

RASSE: ATTENTÄTERDROIDE
HEIMATWELT: KEINE

Dieser Droide wurde von Darth Revan mit dem einzigen Zweck geschaffen, Schlüsselfiguren der Republik zu meucheln. Er ist einer der denkwürdigsten Figuren von *KotOR* und eliminiert seine Feinde ohne Gnade, gerne auch seine Herren und Meister – viel Glück!



Carth Onasi

RASSE: MENSCH
HEIMATWELT: TELOS IV

Als Elitepilot und Kämpfer mit einem leicht spitzbübischen Anstrich erinnert Carth mehr als nur ein wenig an Han Solo. Allerdings ist Carth ein Soldat der Republik und trifft den Protagonisten auf der Endar Spire, bevor die beiden vor den Sith auf den Planeten Taris fliehen.



Mission Vao

RASSE: TWI'LEK
HEIMATWELT: TARIS

Ihr trefft die Schönheit mit der bläulichen Haut zum ersten Mal in einer Bar namens Jayvar's Cantina auf Taris. Sie wird von dem Wookie Zaalbar begleitet, und die beiden bringen euch Schläue und Kampfstärke, wenn sie nach dem Bombardement von Taris zum Team stoßen.







» Diese frühe Illustration visualisiert die Ideen von BioWare.



» [PC] Ohne Jawas und Sandleute ist Tatooine einfach nicht dasselbe.

genau wie in der Originaltrilogie der Filme. Ich glaube fest, dass man, wenn man sich in einem Universum bewegt, das andere Leute geschaffen haben, den Fans genauso epische Geschichten bieten muss, wie diese sie von anderen Medien gewohnt sind."

Auch Drew Karpyshyn, ein Autor, der mit *Baldur's Gate II*, *Throne of Bhaal* und *Neverwinter Nights* bereits umfangreiche Erfahrung im Genre gesammelt hatte, war bei *KotOR* ein vielbeschäftigter Mann. Denn die Anzahl der Figuren und ihrer Geschichten explodierte förmlich. „Der größte Teil meiner Zeit floss in die Story und in die Dialoge, von denen wir etwa so viele hatten wie in 15 Filmen – wir waren also gut beschäftigt!"

BioWare hatte schon zuvor versucht, Spiele für andere Plattformen als für den PC zu veröffentlichen, und mit der Dreamcast-Version von *MDK2* einen ersten Fuß in die Tür gestellt. „Anfangs hatten wir immer zwei Versionen von *KotOR* für PC und Xbox auf dem gleichen Stand", erinnert sich Greg. „Dann stimmten wir ab und die Xbox wurde zur Hauptversion. Damals dachten wir, dass die Zukunft den Konsolen gehörte, insofern war das eine logische Entscheidung."

Da die Kapazitäten von BioWare eine gleichzeitige Veröffentlichung beider Fassungen überstiegen, konzentrierte man sich also auf die Xbox. Greg sorgte mit seinem Mitgründer Ray Muzyka und dem Projektleiter von *Knights of the Old Republic*, Casey Hudson, für ein reibungsloses Zusammenspiel mit LucasArts. „Mike Gallo war unser Produzent bei LucasArts und arbeitete intensiv mit Casey zusammen; sie hatten immer eine genaue Vorstellung davon, was wir da taten", erklärt Greg. „Ich wüsste nicht, dass LucasArts uns jemals in die Schranken gewiesen hätte."

Auch wenn die Infinity-Engine von *Baldur's Gate* bei den Fans und Kritikern äußerst beliebt war, war der Firma klar, dass sie das technische Grundgerüst weiterentwickeln musste. *KotOR* benötigte ein anderes, direkteres Interface, auch wenn die Kämpfe nach wie vor wie bei den Vorgängern pausiert werden konnten. „Ich erinnere mich nicht mehr so gut", ▶



ZAALBAR

RASSE: WOOKIE
HEIMATWELT: KASHYYYK

Den noch jungen Wookie, der von seiner Heimatwelt Kashyyyk nach einem Disput mit seinem Bruder ins Exil ging, verbindet mit der Twi'lek Mission Vao auf Taris eine ungewöhnliche Freundschaft. Beide schließen sich der Suche nach der Sternenschmiede an.



BASTILA SHAN

RASSE: MENSCH
HEIMATWELT: TALRAVIN

Die charakterstarke und ehrenhafte Jedi Bastila Shan verfügt über die starke Machtfähigkeit der Kampfmeditation, mit der sie Verbündete stärken und gleichzeitig Feinde demoralisieren kann. Sie auf Taris ausfindig zu machen ist die erste große Hauptmission für den Spieler.



T3-M4

RASSE: WARTUNGSDROIDE
HEIMATWELT: TARIS

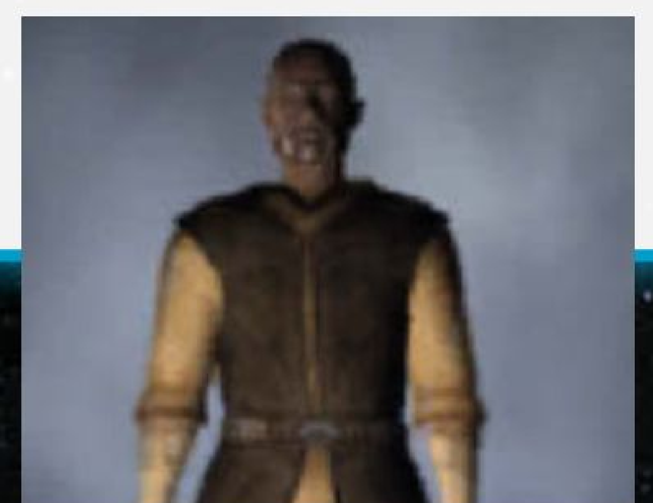
Lasst euch vom niedlichen Äußeren nicht täuschen – dieser kleine Geselle ist ein Meister der Manipulation von Computern und ein ausgesprochen brauchbarer Hacker. Mit der Ebon Hawk verlässt T3 seinen Heimatplaneten Taris, wo er für den Gangsterboss Davik Kang tätig war.



JUHANI

RASSE: CATHAR
HEIMATWELT: TARIS

Die katzenartige Juhani hat häufig mit ihrer Hingabe zur Macht und der Wildheit zu kämpfen, die allen Cathar innewohnt, sodass sie immer wieder von der Dunklen Seite in Versuchung geführt wird. Juhani gilt auch als die erste lesbische Figur, die je im *Star Wars*-Universum vorkam.



JOLEE BINDO

RASSE: MENSCH
HEIMATWELT: KASHYYYK

Nach einem heftigen Kampf mit seiner Frau Nayama, die der Dunklen Seite der Macht anheimgefallen war, begab sich Bindo ins Exil auf den Planeten Kashyyyk. Der hochemotionale Jedi ist eine wertvolle Ergänzung für das Team auf der Ebon Hawk.





» [PC] Vieles der Geschichte erfahrt ihr über Dialoge, wie so oft bei BioWare.

»Der beste Kommentar von LucasArts war: Jagt bitte keine Planeten hoch, die wir später noch brauchen!«

GREG ZESCHUK

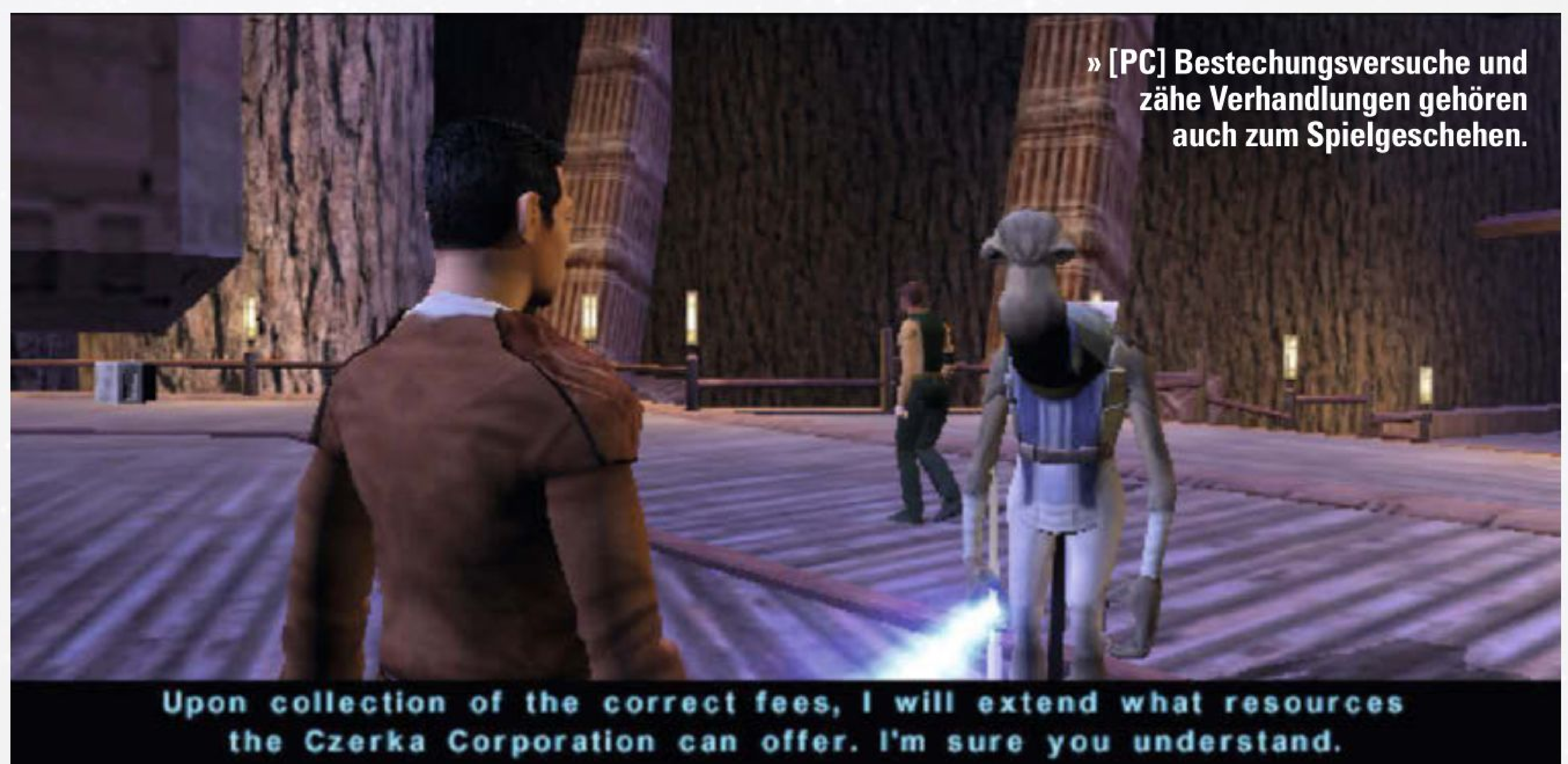
sagt Greg vorsichtig, „aber ich glaube, dass wir uns zuerst an einem Echtzeitsystem versucht hatten. Wir stellten aber bald fest, dass es zu umständlich war, die Spielfigur und die Gefolgsleute gleichzeitig zu befehligen. Wir gingen schnell wieder zurück zum alten System, was aber immer noch knifflig war."

Drew Karpyshyn kam die Aufgabe zu, die Charaktere auszuarbeiten und die Geschichte schlüssig zu schreiben – die beiden Charakteristika, für die *KotOR* später berühmt werden sollte. „Wir waren begeistert von der Idee einer Galaxie mit zahlreichen Kämpfen zwischen Jedi und Sith. Dass die Dunkle und die Helle Seite miteinander in Konflikt treten, aber auch zusammenarbeiten konnten", erinnert sich Drew. Jeder Autor war für bestimmte Charaktere verantwortlich, wobei James und Drew darüber wachten, dass sowohl eine breite Palette an Archetypen aus dem *Star Wars*-Universum abgedeckt war als auch die Individualität der Figuren gewahrt wurde.

„Die Darstellung einer früheren Version der *Star Wars*-Optik war eines der schwierigen Dinge. Wir sind wirklich lange daran gesessen", gesteht Greg. „Wir wollten nicht, dass es primitiv aussah, aber es sollte weniger edel als in den modernen Filmen wirken. Das war eine Mammutaufgabe in den ersten Monaten der Entwicklung."

Die Charaktere von *Knights of the Old Republic*, von denen neun für das Team des Spielers rekrutiert werden können, kamen bei den Fans besonders gut an. Von der hin- und hergerissenen Bastila über den altersmüden Jolee Bindo bis zu Carth Onasi, dem Helden der Republik, sind alle Figuren mehr als nur Fassade. Sie alle haben einen Hintergrund, eigene Motive und sowohl positive als auch negative Charakterzüge. Wie bei allen *Star Wars*-Geschichten ist der Bösewicht nicht nur furchterregend, sondern auch bemitleidenswert.

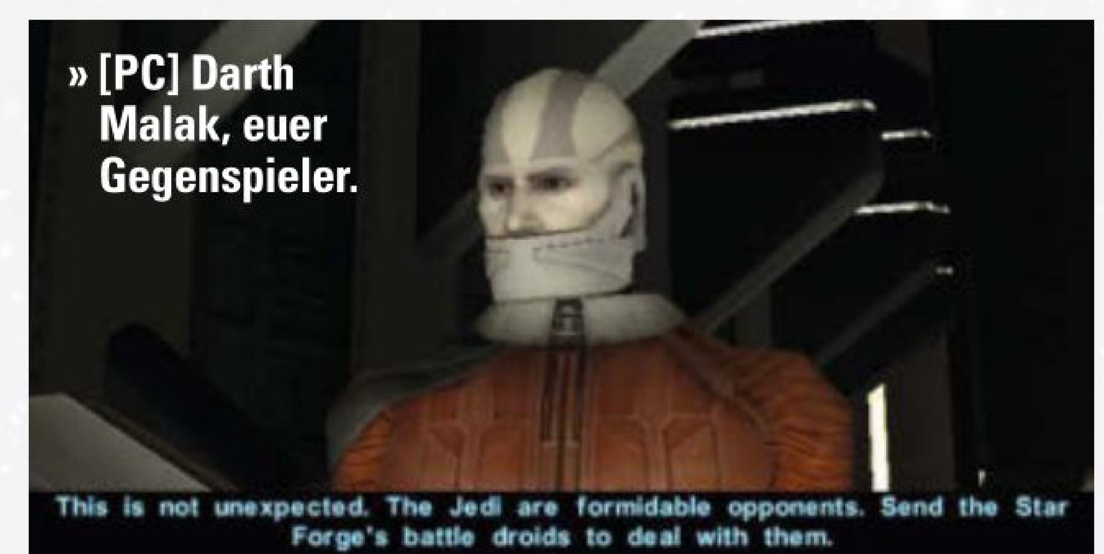




» [PC] Bestechungsversuche und zähe Verhandlungen gehören auch zum Spielgeschehen.

„Meine Hauptaufgabe waren Bastila, Mission Vao und Zaalbar", erläutert Drew. „Ich halte Malak für einen großartigen Bösewicht, aber schlussendlich auch für eine tragische Figur. Seine Dialoge und Szenen zu schreiben habe ich stets genossen."

Für viele Fans ist der rücksichtslose Attentäterdroide HK-47 eine der Lieblingsfiguren. Der kupferfarbene Roboter ist ein unterhaltsamer Begleiter auf den Missionen, wobei er hervorragende Kampffertigkeiten aufweist. „HK-47 ist saukomisch!", sagt James Ohlen. „Aber Drew glaubte anfangs nicht, dass der Ansatz von Dave Gaider als Synchronstimme funktionieren würde. Als er aber zum ersten Mal ins Tonstudio kam, wurde ihm klar, worauf Dave abzielte, und war sich von da an sicher, dass HK die beliebteste Figur im Spiel werden würde."



» [PC] Darth Malak, euer Gegenspieler.

Die Entwicklung lief gemäß der BioWare-Kultur ab, nämlich zusammenzuarbeiten, Diskussionen zu fördern und selten zu streiten. „Drew hat sich zwar um die grundlegende Story gekümmert, sie aber mit allen anderen Autoren und Entwicklern abgestimmt", hebt Greg hervor. „Es gibt immer einen Verantwortlichen und viel Feedback, das er berücksichtigen muss." Die Geschichte im Spiel dreht sich um klassische *Star Wars*-Themen wie den Konflikt zwischen der Dunklen und der Hellen Seite der Macht. Es gibt eine Wendung, die bei den meisten Spielern die Kinnlade hinunterklappen lässt und der verschiedene subtile Hinweise zur wahren Herkunft des Spielers vorausgehen. Für alle, die

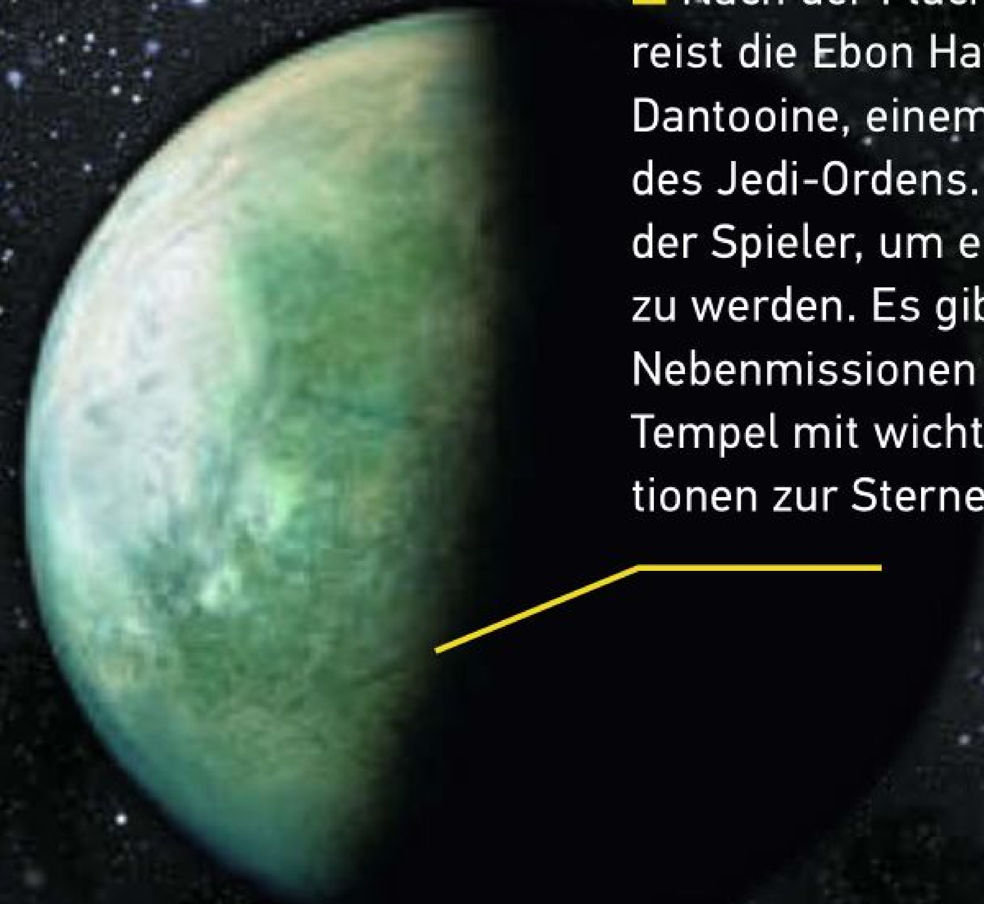
EINE GALAXIE VOLLER ABENTEUER

Viele bekannte Namen und einige neue Schauplätze: Dies sind die Planeten, die ihr in *Knights of the Old Republic* besucht.



TATOOINE

■ Dieser Wüstenplanet stellt sich genau wie in den Filmen dar und wird auch bereits von Schmugglern und Piraten bevölkert. Auf dieser öden Welt, die eine Mine der Czerka Corp. beherbergt, findet sich aber auch eine der wichtigen Sternenkarten.



DANTOOINE

■ Nach der Flucht von Taris reist die Ebon Hawk nach Dantooine, einem Hauptsitz des Jedi-Ordens. Hier trainiert der Spieler, um ein Padawan zu werden. Es gibt zahlreiche Nebenmissionen und einen Tempel mit wichtigen Informationen zur Sternenschmiede.

TARIS

■ Als Ecumenopolis war Taris vor seiner Zerstörung völlig von einer einzigen Stadt bedeckt. Hierhin rettet sich der Spieler, nachdem seine Fregatte von den Sith aufgebracht wird. Von dem Bombardement erholt sich der Planet erst Jahrhunderte später.



KASHYYYK

■ Kashyyyk ist die Heimatwelt der Wookies und besticht mit üppigem Grün und wuchernden Baumriesen. Hier liegt ein weiterer Teil der Sternenkarte, wobei viele der Ureinwohner nicht gerade begeistert auf einen Jedi-Neuling und seine Kumpels reagieren, die in ihre Heimat einfallen und dort herumstöbern.



MANAAN

■ Als Wasserplanet ist Manaan die Heimat der amphibischen Selkath, die als friedfertige Rasse das nur auf diesem Planeten vorkommende Heilmittel Kolto sowohl an die Sith als auch an die Republik verkaufen, die beide je eine Basis auf Manaan unterhalten.



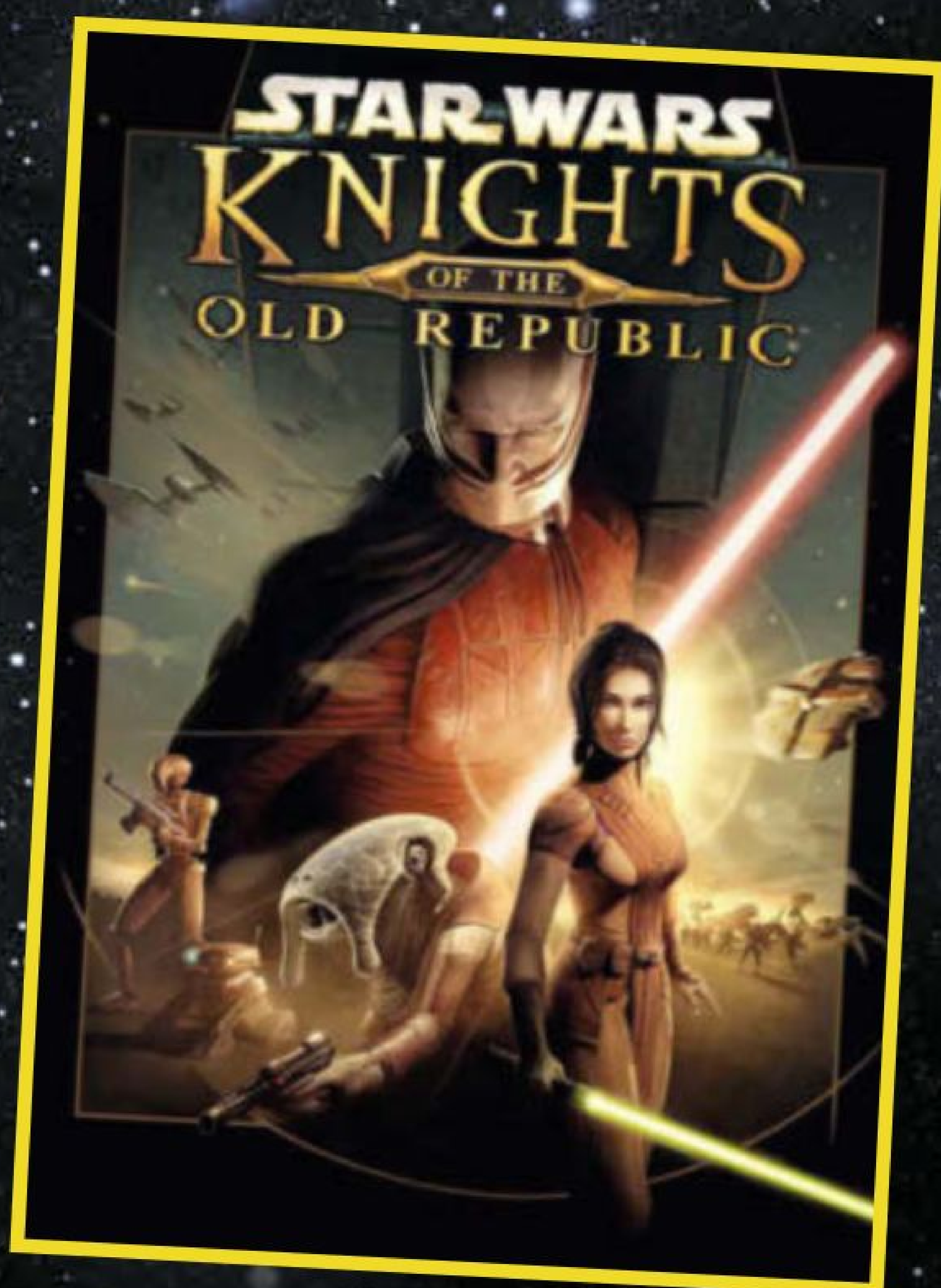
RAKATA PRIME

■ Rakata Prime, in den unbekannten Regionen der Galaxie gelegen, war die Heimat der uralten Spezies der Erbauer, die die Galaxie während ihrer Herrschaft des Unendlichen Reiches unterjochten. Dort befindet sich die Sternenschmiede, die der Spieler zerstören muss.



KORRIBAN

■ Der Heimatplanet der Sith ist ein derart ungastlicher Ort, dass er wohl kaum in einem galaktischen Reiseprospekt zu finden wäre. Der Spieler muss den hiesigen Teil der Sternenkarte aus der Sith-Akademie bergen, was er sich angesichts des Widerstands am besten bis zum Schluss aufheben sollte.



KOTOR: DER FILM

Die mögliche Filmadaption löst bei den Entwicklern gemischte Gefühle aus.

Im Mai 2019 verkündete Buzzfeed, dass sich ein Drehbuch zu einer Filmumsetzung von *KotOR* in der Entwicklung befände. Da Disney nach den enttäuschenden Zahlen von *Solo* mit Spin-offs vorsichtiger geworden war, erscheint ein 4.000 Jahre früher spielender Film allerdings eher unwahrscheinlich. Wir haben das Team des Spiels zu dem Potenzial eines solchen Films befragt.

„Ich glaube, das wäre toll, aber er sollte nicht dem Spiel nachempfunden sein, weil es ja seinerseits Elemente aus den Filmen übernommen hatte", sagt James. „Ein Beispiel ist der Showdown, den ich von dem Lichtschwertduell aus *Das Imperium Schlägt Zurück* abgekupfert hatte. Der Spieler merkt das nicht, da er Protagonist eines interaktiven Spiels ist." Der Autor Drew Karpyshyn stimmt dem zu: „Ich weiß nicht, ob es eine gute Idee wäre. *KotOR* wurde als Spiel geschrieben, und bei den vielen Charakteren und der Komplexität müsste einiges herausgestrichen werden." Auch Gregs Erwartungen sind eher niedrig: „Viele Dinge werden als Film geplant, aber nur wenige wirklich umgesetzt."



» [PC] Für die Crew der Endar Spire ist es zu spät.



»Jeder Titel von BioWare hat Tausende von Bugs und wir verbringen Monate damit, sie zu fixen.«

JAMES OHLEN

KotOR noch nicht gespielt haben: **Achtung, es folgen ein paar Spoiler!**

„Ich wusste, dass es bei der Wendung vor allem auf die Ausführung und die Präsentation ankommt", erinnert sich Drew. „Wenn man den Leuten einen Twist erzählt, wirkt er immer entweder erzwungen, langweilig oder total offensichtlich; der wahre Trick ist, ihnen eine Story zu geben, bei der die Vorarbeit für die Wendung schon geleistet wird, aber die auch für sich allein unterhaltsam ist." Wie sich herausstellt, ist der Spieler in Wirklichkeit Darth Revan, einstiger Verbündeter von Darth Malak und nun – mit gelöschter Erinnerung – als einfacher Fußsoldat in Diensten der Republik unterwegs. All das wirkt nicht aufgesetzt, sondern logisch, aber doch überraschend.

„Dass die Hauptfigur eigentlich ein Bösewicht ist, dachten sich Cam Tofer und ich aus", erklärt James. „Dass es dann so in der Story umgesetzt wurde, lag hauptsächlich daran, dass Drew und ich uns *The Sixth Sense* und *Fight Club* ansahen und uns überlegten, wie dort solche Wendungen erzählt wurden." Vor allem durch den erstgenannten Film lernte BioWare, wie subtile Anzeichen für den späteren abrupten Umbruch der Ereignisse gesetzt werden, sodass versierte Zuseher schon eine Ahnung entwickeln können und die Wendung nicht völlig aus heiterem Himmel kommt. „Das war für mich total wichtig", sagt Drew. „Die Hinweise und Dialogzeilen an wichtigen Stellen im Spiel auszustreuen und im Moment der Wendung darauf zu verweisen."

Als sich die Entwicklungsphase langsam dem Ende näherte, konzentrierte sich James darauf, dem Rollenspiel den letzten Schliff zu geben, und testete es ausgiebig selbst. „Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich *KotOR* öfter als jeder andere gespielt habe, bevor es ausgeliefert wurde", witzelt er. „Aber am Ende hing es mir wirklich zum Hals heraus." Währenddessen achtete Drew Karpyshyn darauf, dass Ungereimtheiten bei der Geschichte so früh wie möglich gefunden wurden, um die Auswirkungen auf die Entwicklung zu minimieren. Doch ein Werk dieses Ausmaßes bleibt naturgemäß nicht von zwei typischen Phänomenen der Branche verschont: Programmfehler und die Crunchtime gegen Ende.

„Jeder Titel von BioWare hat Tausende von Bugs!", erläutert James. „Und wir verbringen Monate damit, sie zu beseitigen." Abgesehen davon machte auch die erst im Entstehen begriffene Hardware von Microsoft Probleme, besonders das CD-Laufwerk, wie Greg uns erklärt. „Eine der größten Schwierigkeiten, die



» [Xbox] Einer der frühen Kämpfe zwischen Jedi und Sith.


» [PC] An welches bekannte Schiff erinnert die Ebon Hawk?


» [PC] Ein Tusken-Räuber muss dran glauben.



wir hatten – und Microsoft sprach nicht gern darüber – war, dass wir die Sprachausgabe in Echtzeit von der CD streamten und nicht wussten, dass die Xbox keinen gleichmäßigen Datenstrom vom Laufwerk liefern konnte.“ Nach dem Hinweis von BioWare räumte Microsoft ein, verschiedene Laufwerke getestet zu haben, von denen manche verlässlicher waren als andere. Dies half BioWare nur wenig, und so musste man wohl oder übel trotzdem weitermachen.

Dann kam die heiße Endphase. Drew Karpyshyn erinnert sich mit Grauen an die Zeit kurz vor dem Fertigstellungstermin. „Die Projekt-Endphasen bei BioWare sind fast immer brutal“, klagt er. „Viele Teammitglieder leisteten 80 Stunden pro Woche, ganz am Ende manche sogar 100. Wir haben versucht, die Zeiten auf sechs Tage pro Woche zu begrenzen und um 21 Uhr werktags und um 18 Uhr am Samstag dichtzumachen. Der Sonntag sollte ganz frei sein. Viele ignorierten diese Vorgaben allerdings, darunter auch alle der altgedienten Mitarbeiter. In den letzten Wochen machte ich 30-stündige Schichten, um *KotOR* für die Gold-Master fertig zu bekommen.“

James sieht das Thema nicht ganz so kritisch. „Klar, es war stressig, aber wir haben das Spiel vor dem Sommer fertiggestellt – so schlecht war es also gar nicht. Wenn wir ▶





DIE RÜCKKEHR DER HANDY-RITTER

Ist die Macht mit dieser mobilen Umsetzung?

Dank moderner Technik und einer exzellenten Umsetzung von Aspyr für iPad, iPhone und Android könnt ihr *Knights of the Old Republic* längst auch unterwegs erleben. Die Grafik wurde auf Hochglanz getrimmt, und so sehen Tatooine, Manaan und Co. auf dem Handy besonders verlockend aus. Auch die Steuerung ist gelungen, sodass ihr eure Gruppe mit Leichtigkeit dirigieren und gegen die zahlreichen Feinde antreten lassen könnt.

Nahezu jeder Aspekt des Originals wurde liebevoll portiert, nur dass ihr nun zur Sith-Akademie auf Korriban reisen könnt, während ihr mit dem Bus fahrt oder im Wartezimmer beim Arzt Darth Malak herausfordern dürft. Der Port ist eine exzellente Gelegenheit für alle, die eines der besten *Star Wars*-Spiele neu – oder zum allerersten Mal – erleben wollen.





DA SIND NOCH MEHR

Die Nachfolger von *KotOR* waren nicht minder erfolgreich.

Nach dem Erfolg von *Knights of the Old Republic* programmierte nicht BioWare, sondern Obsidian die Fortsetzung *The Sith Lords*. Das Spiel wurde mit derselben Engine erstellt und hat eine Figur namens „Der Verbannte" als Protagonisten, einen im Exil lebenden Jedi-Ritter, der früher an der Seite von Revan kämpfte. Grafisch ähnelte das Spiel dem ersten Teil, die Spielmechanik wurde jedoch an vielen Stellen überarbeitet (etwa mehr Machtkräfte und eine verbesserte Gruppensteuerung). *The Sith Lords* erschien 2004 für die Xbox und im Folgejahr für den PC. Es heimste fast überall sehr gute Kritiken ein, auch wenn angemerkt wurde, dass es dem Original zu ähnlich sei.

Die Arbeiten an einem dritten Einzelspielerteil begannen noch 2004, kamen aber über die erste Konzeptphase nicht hinaus. 2008 bestätigten BioWare und LucasArts schließlich, was schon lange vermutet worden war: Die Arbeiten an einem MMO im *Old Republic*-Universum waren in vollem Gang. *Star Wars: The Old Republic* erschien 2011 und spielte 300 Jahre nach den Ereignissen der ersten beiden Teile, als ein weiterer Krieg die Galaxie zu verwüsten droht. Als Spieler könnt ihr zwischen den Jedi und den Sith wählen, wobei die Komplexität dieser Entscheidung über ein einfaches „gut oder böse" hinausgeht. *The Old Republic* ist bis heute in Betrieb und es erscheinen immer noch Erweiterungen.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: WISSENSWERTES

Fünf kleine Häppchen, frisch aus den Speicherbänken der Ebon Hawk.

1 Wegen eines Exklusivvertrags mit Microsoft wurden nie GameCube- oder PS2-Fassungen in Betracht gezogen.

2 Anfangs sollte der Spieler ein Klon von Revan sein, bis LucasArts BioWare erklärte, dass Klone nicht infrage kämen. Ein paar Monate später wurde *Angriff der Klonkrieger* angekündigt.

3 Kurz vor dem Anruf von LucasArts grübelten James Ohlen und Ray Muzyka über eine Lizenz zu einem damals ziemlich unbekannten Buch: „A Game of Thrones".

4 Einige Darsteller von *KotOR* traten auch bei *Mass Effect* auf, etwa Jennifer Hale (Bastilla) oder Raphael Sbarge (Carth).

5 Viele der Figuren von *KotOR* kamen aus dem *Star Wars*-Brettspiel von West End Games, das Ohlen als Kind gespielt hatte.

» [PC] Der Wookie kontrastiert perfekt mit der Umgebung.





» [PC] Viele Welten sind vertraut, so auch der Heimatplanet der Wookies, Kashyyyk.

allerdings im Sommer immer noch hätten weitermachen müssen, dann hätten wohl viele von uns den Verstand verloren." Dennoch bereut James, dass bei *KotOR* nicht mehr Wert auf epische Kämpfe gelegt wurde, die bei *Star Wars* schließlich schon im Titel stehen. Greg und Drew teilen diese Ansicht allerdings nicht. „Wenn man bedenkt, dass es einer der größten Hits von BioWare war, zahlreiche Spiel-des-Jahres-Preise bekommen und immer noch Millionen von Fans hat, dann kann ich nicht sagen, dass ich irgendwas bereue", sagt Letzterer.

Knights of the Old Republic war bei der Veröffentlichung eine angenehme Überraschung für alle Fans, die von *Die Dunkle Bedrohung* und *Angriff der Klonkrieger* enttäuscht waren. Während James einräumt, dass er keine Ahnung hatte, wie die Spieler auf den Titel reagieren würden, meint Greg: „Ich bin stolz auf all unsere Werke – es schon schwierig genug, überhaupt ein Spiel auf den Markt zu bringen, und daher schon unglaublich, wenn man mehrere Spiele gemacht hat, die so beliebt und kommerziell erfolgreich waren. Ohne Zweifel war *Knights of the Old Republic* eines unserer besten Werke, und das richtige Spiel zur richtigen Zeit."

Nach dem Erfolg von *KotOR* dachte LucasArts selbstredend an eine Fortsetzung, die dann allerdings nicht mehr bei BioWare entstand. „Sie [LucasArts] hatten eine sehr kurze Zeitvorgabe für die Fortsetzung, sodass wir nicht daran glaubten, eine angemessene Qualität liefern zu können", erklärt Greg seine und Ray Muzykas Entscheidung. „Wir haben dann Obsidian ins Spiel gebracht und dafür gesorgt, dass die Übergabe glatt verlief."

Fünf Jahre nach dem ersten Teil verstärkt in *KotOR 2: The Sith Lords* der namensge-





» [PC] Die Kämpfe ähneln dem *D&D*-System aus früheren BioWare-Titeln.



» [PC] BioWare hatte genügend Freiheiten, um eigene Akzente im *Star Wars*-Universum zu setzen.

»Wenn wir im Sommer immer noch nicht fertig gewesen wären, dann hätten wohl viele von uns den Verstand verloren.«

JAMES OHLEN

bende Orden seinen Klammergriff um die Galaxie. Teil 2 fügte der Spielmechanik mehrere Elemente hinzu, darunter neue Machtfertigkeiten oder interaktiver agierende Teammitglieder. Auch der zweite Teil wurde ein riesiger Erfolg.

Doch es war das Original, das dem Genre der Science-Fiction-Rollenspiele seinen Stempel aufdrückte und es von seinem traditionellen Zuhause auf dem PC auf neue Plattformen brachte. „Ich denke, dass *KotOR* ein tolles Spiel ist und einen großen Einfluss auf BioWare und die RPG-Industrie als Ganzes hatte“, merkt Drew an. „Zugegeben, die Grafik sieht heute ein wenig altbacken aus, aber die Story kann immer noch mithalten.“

James Ohlen sagt zum Abschluss: „*KotOR* brachte mich darauf, was ich bei *Dragon Age* machen wollte, und führte schließlich zu *The Old Republic* – darauf bin ich sehr stolz. Mein Sohn ist ein großer *Star Wars*-Fan und es freut mich, dass unser Spiel bei so vielen Fans hoch angesehen ist.“ Für Drew Karpyshyn führte die Arbeit an *KotOR* zu einer Karriere, die seine weiteren Arbeiten etwa an *Mass Effect* oder *Mass Effect 2* maßgeblich beeinflusste. „Es half mir auch, meinen ersten *Star Wars*-Roman zu veröffentlichen, ‚Darth Bane: Schöpfer Der Dunkelheit‘“, sagt er. „Dadurch konnte ich als Autor erst richtig durchstarten. *Knights of the Old Republic* wird immer einen Platz in meinem Herzen haben!“

Ob ihr euch nun für die Helle oder die Dunkle Seite entscheidet – *Knights of the Old Republic* bleibt auf jeden Fall ein Abenteuer, prall gefüllt mit wundersamen Welten, mutigen Helden, heimtückischen Bösewichten und herzzerreißendem Verrat. „Unser Ziel war immer, ein tolles Spiel abzuliefern“, lächelt Greg Zeschuk. „Manchmal dauert das einfach ein wenig länger als gedacht. Wenn aber am Ende etwas Großartiges entsteht, war es die Mühe wert.“

KLASSIKER-CHECK



Bis Anfang der 90er Jahre bestanden Wirtschaftssimulationen meist aus statischen Grafiken, die Ergebnisse auf statistischen Auswertungen. Gähn-Alarm, nur was für Hardcore-Fans! Dann kam *Theme Park* mit Tausenden in Echtzeit verwalteten Menschlein.

Meine Freude an Kirmes, Rummelplatz und Freizeitpark hat in den letzten Jahren arg gelitten. Zu viele Menschen auf zu engem Raum. Das war im Jahr 1994 noch völlig anders. Legoland, Phantasialand, Fort Fun und was es damals noch alles gab, konnte ich gar nicht oft genug besuchen. Mein Highlight als Achterbahnfan war der Besuch in Six Flags in Kalifornien. Deshalb war ich auch gleich Feuer und Flamme, als *Theme Park* damals auf meinem Schreibtisch beim *PC Joker* landete. Obwohl, etwas merkwürdig fand ich damals, dass der Götterspielexperte Peter Molyneux mit seinem Bullfrog-Team dahintersteckte. Reine Wirtschaftssimulationen waren ja bis dahin nicht so die Sache der Engländer. Doch Molyneux und Co. blieben sich treu: Sie schufen erneut einen Meilenstein des Genres!

Bis zum Jahr 1993 waren Wirtschaftssimulationen überwiegend eine deutsche Angelegenheit – und sahen auch so aus. Eine Handvoll bunter Bildchen, hinter denen sich mehr oder weniger spannende Berechnungen verbargen. Wer etwa bei einem Fußballmanager seine Einstellungen zu Training und Aufstellung gemacht hatte, bekam danach eine statistische Auswertung dieser Vorgaben, die letztlich das Ergebnis ausmachten. Ganz anders ging es bereits bei *Die Siedler* zu, wo kleine Kerlchen in Echtzeit Waren transportierten und Häuser bauten. *Theme Park* ging noch einen gewaltigen Schritt weiter. Bis zu 2.000 Besucher im Park wurden im Sekundentakt gleichzeitig berechnet. Dadurch ließ sich in Echtzeit alles Notwenige abrufen, wie Laune, Motivation, vorhandenes Geld und vieles mehr. Und jeder einzelne Besucher ließ sich zu jeder Zeit einzeln aufrufen, plus Kommentare, die sein Befinden ausdrückten.

Das dürfte der Schlüssel zum Erfolg von *Theme Park* gewesen sein. Es machte einen Heidenspaß, den eigenen Park immer mehr zu erweitern und dann sekundengenau zu beobachten, wie die Leutchen darauf reagierten. Wer etwa eine Burgerbude gegenüber der Achterbahn eröffnete, durfte sich nicht wundern, wenn in Zukunft ein Gutteil der Fahrgäste die Kotzeritis bekam. Dann waren hoffentlich genug Reinigungskräfte zur Stelle, ansonsten sank die Besucherzahl wegen des Ekeleffekts drastisch. Ein kleiner Wermutstropfen war die nicht immer logische Steuerung, die zudem vor allem beim Achterbahnbau recht hakelig war.

Theme Park war ein großer Erfolg, es gab über die Jahre neben der ursprünglichen PC-Version noch Fassungen für so ziemlich alle anderen Computer- und Videospielsysteme. Deshalb ist es umso verwunderlicher, dass es nie einen zweiten Teil oder zumindest eine Missions-CD (so nannte man DLCs damals) gegeben hat. Das haben aber einige andere Entwickler zu nutzen gewusst. So etwa Chris Sawyer, der 1999 mit *Rollercoaster Tycoon* gleich eine ganze Spieleserie schuf. Er optimierte die Steuerung und verfeinderte den Achterbahnbau, inklusive Testfahrten. Es gab mehrere Add-on-CDs. Optisch die bislang schönste Version ist sicherlich *Planet Coaster* von 2016. Das originale *Theme Park* hat heutzutage nur noch historischen Wert. Grafik und Steuerung sind mittlerweile weit überholt. Aber es gibt für so ziemlich jedes System sehr schön gestaltete Klone. *



Von Mick Schnelle



Der Wuselfaktor

1994 waren Spiele mit einem erheblichen Wuselfaktor gerade groß in Mode. *Die Siedler* setzte damals Maßstäbe, was kleine Kerlchen auf dem Monitor anging. *Theme Park* legte noch eins drauf. Wirklich gezählt haben wir sie nicht, aber es müssen viele Hundert Besucher gewesen sein: Wer einen gut laufenden Freizeitpark sein eigen nannte, sah oftmals die Attraktionen und Fressbuden vor lauter Leuten nicht mehr. Oftmals kam man gar nicht mehr dazu, neue Wege und Warteschlangen anzulegen.



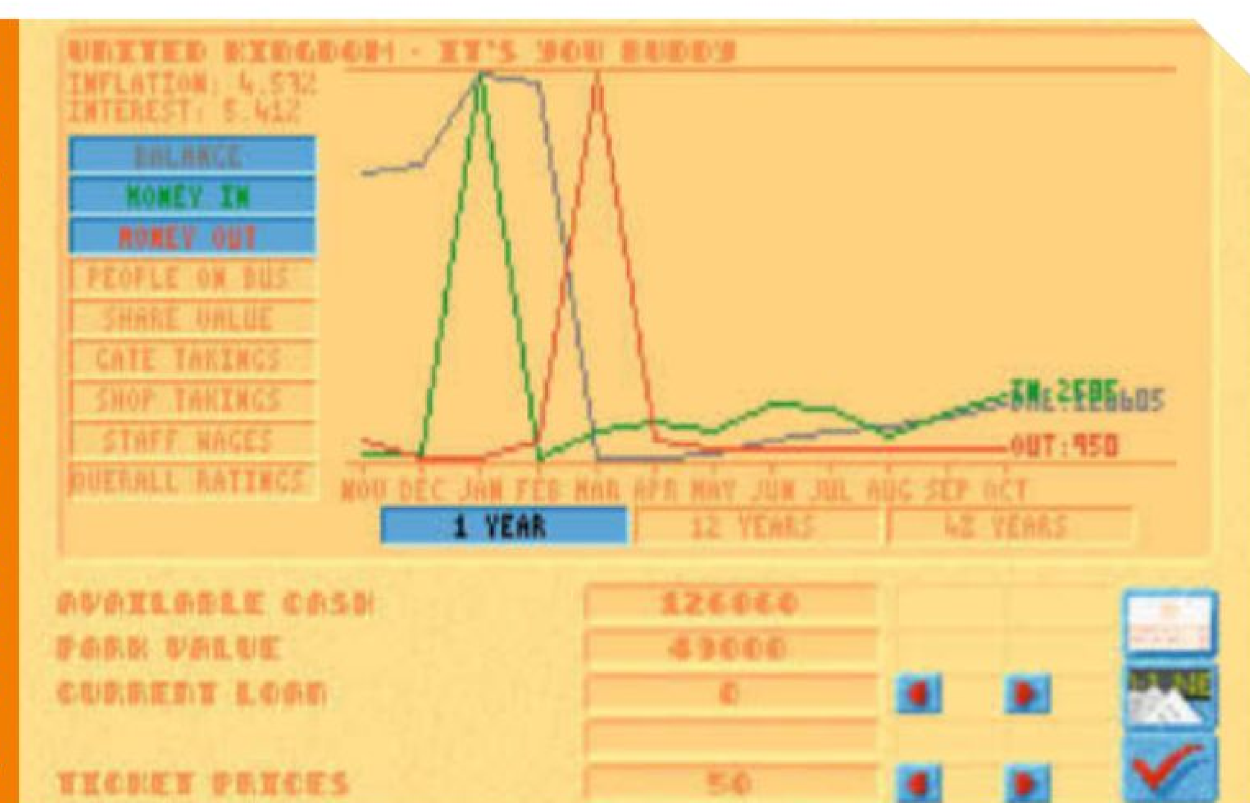
Hingucken statt Zahlenstudium

Böse Zungen behaupten ja, der Autor dieser Zeilen würde Spiele wie *Die Siedler* und Co. nur deshalb spielen, weil er anderen gern bei der Arbeit zugucke. Bei *Theme Park* ist das aber genau umgekehrt: Man schaut anderen beim Kirmesvergnügen zu. Viele Informationen entnimmt man nicht den Statistik-Menüs, sondern der Spielgrafik. Wenn es regnet, erkennt man an den kleinen Kerlchen mit Schirm auf einen Blick, ob die Abdeckung mit Infoschaltern funktioniert (wo es die Schirme gibt).



Kunterbunte Statistiken

Entwicklerstudios wie Bullfrog sah man auch zu PC-Zeiten oftmals noch sehr deutlich an, dass sie ursprünglich vom Amiga oder anderen 16-Bit-Systemen kamen Vor allem die gern kunterbunten Menüs von *Theme Park* erinnern in Form und Farbe an Commodores Daddelkiste. Allerdings war quietschbunt nicht unbedingt jedermanns Sache, weshalb in *Theme Park* das Ganze zumindest etwas verhaltener coloriert wurde. Trotzdem ist die geballte Buntheit heute gewöhnungsbedürftig.



Frickeln im Detail

So kinderleicht zugänglich, wie *Theme Park* auf den ersten Blick wirkt, ist es in Wahrheit gar nicht. Man muss, will man zum Erfolg kommen, mit Umsicht und Plan vorgehen und durchaus auch sehr im Detail herumfrickeln. Das gilt nicht nur für den doch reichlich fummeligen Bau der Attraktionen samt Positionierung der Eingangsbereiche, sondern auch für deren Betrieb: Wer Karusselle und Bahnen wirtschaftlich machen will, musste genau einstellen, ob etwa auch halb leer gefahren werden soll.



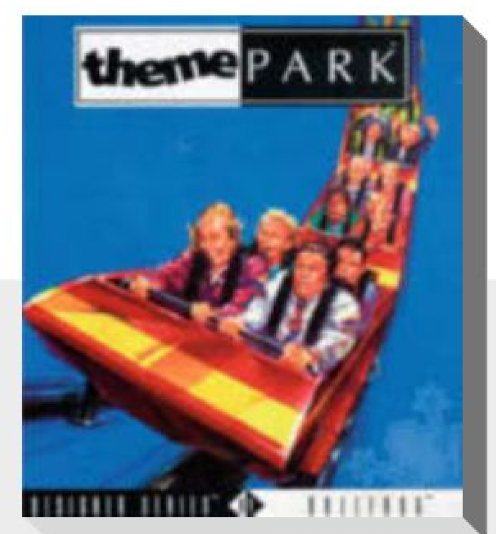
Trickreiches Wirtschaften

Aber nicht nur das virtuelle Spiel mit den Einstellungen der Fahrgeschäfte entscheidet zwischen Erfolg und verfrühter Pleite des eigenen Rummelunternehmens. Für zusätzliches Geld in der Parkkasse sorgen die diversen Buden, wobei den Fresstempeln eine besondere Aufgabe zufällt. Wer etwa die Cola kräftig kühlt, erlebt bald schon einen gewaltigen Getränkeboom. Noch durchtriebener: Ordentlich Salz in den Pommes lässt den Umsatz in den benachbarten Getränkebuden explodieren.



Freier Achterbahnbau

Bis zum Erscheinen von *Theme Park* hatte es noch nie Achterbahnbau in einer Wirtschaftssimulation gegeben. Damit kommen wir endlich zu dem vermutlich anspruchsvollsten Element im ganzen Spiel. Denn der Bahnbau ist extrem fummelig zu bewerkstelligen. Bis man eine funktionierende Bahn mit Ein- und Ausgang fertig hat, die auch noch in sich geschlossen ist, braucht es viel Übung. Spezialelemente wie Loopings müssen auf eine bereits bestehende Strecke aufgesetzt werden.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC
- » **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
- » **ENTWICKLER:** BULLFROG
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1994
- » **GENRE:** WIRTSCHAFTS-AUFBAUSPIEL

Was die Presse sagte …



PC Joker, 9/1994, 79 %
„Mag das Disneyland am PC aufgrund seiner kleinen Schwächen im Gameplay also auch knapp an einem Hit vorbeigeschrammt sein, ein innovatives und schönes Programm ist diese Mischung aus *Sim City* und *Die Siedler* allemal!“ *(Mick Schnelle)*

PC Player, 7/1994, 88 %
„So viel aufeinander abgestimmte Details und Prozesse auf einem PC: Bullfrog macht es möglich. Ansonsten Hut ab: *Theme Park* deckt mit seinen vielen Spielmodi wirklich alle Schwierigkeitsgrade und Strategiegeschmäcker ab.“ *(Boris Schneider)*

Was wir denken

Theme Park war 1994 das erste Spiel seiner Art. Wie gut es designt war, zeigt, dass bis heute die Klone kaum verändert sind. Mittlerweile wirkt aber die Steuerung sperrig und die Grafik gewöhnungsbedürftig. Mit so ziemlich jedem der unzähligen Nachahmer-Titel ist man heute besser bedient.

EXPERTENWISSEN



WER, WENN NICHT NINTENDO, KANN EIN EPISCHES FANTASY-ABENTEUER AUF EINEM WINZIGEN MONOCHROMEN BILDSCHIRM REALISIEREN? RETRO GAMER BLICKT ZURÜCK AUF EINEN DER AM MEISTEN UNTERSCHÄTZTEN ABLEGER DER ZELDA-FAMILIE.

ANTI-KIRBY

KOCH BÄR

Link's Awakening war ein Lehrstück über den Wert einer minimalistischen Hintergrundgeschichte. Während die ersten drei Teile der *Zelda*-Reihe mit einem apokalyptischen Endszenario drohten, gleicht der Einstieg in *Link's Awakening* einem entspannten Sommerabenteuer. Nach einem Schiffbruch liegt unser Held am Strand einer unbekannten Insel, und seine Aufgabe besteht nur darin, diese Insel wieder zu verlassen.

Und so macht sich Link, unter der Anleitung einer sprechenden Eule und mit ein wenig Hilfe der freundlichen Inselbewohner, auf den Weg, den mächtigen Windfisch aus seinem Schlaf zu erwecken. Der Legende nach ist dies die einzige Möglichkeit, von der Insel Cocolint zu entkommen.

Spielerisch fühlt sich *The Legend of Zelda – Link's Awakening* wie eine Sammlung der besten Elemente der vorangegangenen Spiele an. Gerade die Parallelen zu *A Link to the Past* sind wenig überraschend, sollte das Spiel doch ursprünglich eine SNES-Portierung des Klassikers werden.

Wie schon beim ersten Teil der Serie galt es auch hier, mit der schwachen Hardware kreativ umzugehen. Es war schwer, auf dem kleinen, monochromen Bildschirm das Gefühl eines epischen Abenteuers einzufangen. Auch die begrenzten Möglichkeiten bei der Steuerung mussten umschifft werden.



» [Game Boy] Marin liebt es, Link beim Buddeln zuzuschauen.

Die aus *A Link to the Past* bekannte Steuerung war so weit entwickelt, dass mehr als nur zwei Knöpfe nötig waren, um das Spiel zu bedienen. Um dieses Problem zu umgehen, war *Link's Awakening* das erste Spiel der *Zelda*-Reihe, bei dem das Schwert nicht einem eigenen Button zugewiesen war. Die Spieler konnten sich vielmehr die beiden Buttons mit einem beliebigen Gegenstand aus dem Inventar selbst belegen.



MARIN

STRUPPI







GROSSER ARMOS

ZOL







FARBEN-SPIELE

DER GBC VERLEIHT LINK EINEN NEUEN ANSTRICH.



■ Fünf Jahre nach dem ursprünglichen Release erschien *Link's Awakening DX* für den Game Boy Color und hauchte dem klassischen Adventure neues Leben ein. Neben der stimmigen Farbpalette erhielt das Spiel auch einen neuen Dungeon, den Link erforschen konnte.

Im Labyrinth der Farbe fanden neue Rätsel ins Spiel, die auf farbigen Objekten und Gegnern basierten. Sobald Link die Prüfung bestanden hatte, durfte er zur Belohnung zwischen roter und blauer Kleidung wählen, die entsprechend seinen Angriffs- oder aber Verteidigungswert verdoppelte. Ein tolles Feature war auch die Kompatibilität zum Game Boy Printer. An manchen Stellen im Spiel ergaben sich Möglichkeiten für Fotos, die dann als kleine Sticker ausgedruckt werden konnten.



▶ Auch wenn das Auswechseln der Gegenstände manchmal etwas umständlich war (vor allem in späteren, deutlich komplexeren Dungeons), ließen sich so manche Gegenstände in einer völlig neuen Art und Weise kombinieren. Beispielsweise konnte Link mit Hilfe der Pegasus-Stiefel bei gleichzeitiger Nutzung der Greifenfeder große Schluchten überspringen. Auch neu: Mit Bomben und Bogen ausgerüstet, ließen sich explosive Pfeile verschießen, indem man beide Knöpfe gleichzeitig drückte.

Nintendo erlaubte den Spielern also, mit den gefundenen Gegenständen zu experimentieren. Das war eine willkommene Neuerung in einem sonst eher linearen Spiel. Der neueste Teil der Serie, *Breath of the Wild*, ist bekannt dafür, diese Spielerei mit Gegenständen und der Spielwelt perfektioniert zu haben.

Kommen wir zu weiteren Unterschieden zwischen *Link's Awakening* und den meisten anderen Titeln der Reihe. *Zelda*-Spiele boten immer die Möglichkeit, mit gewissen Charakteren zu handeln. *Link's Awakening* ist







» [Game Boy] Der Kampf gegen Moldorm ist tückisch. Achtet darauf, nicht in den Abgrund gestoßen zu werden!

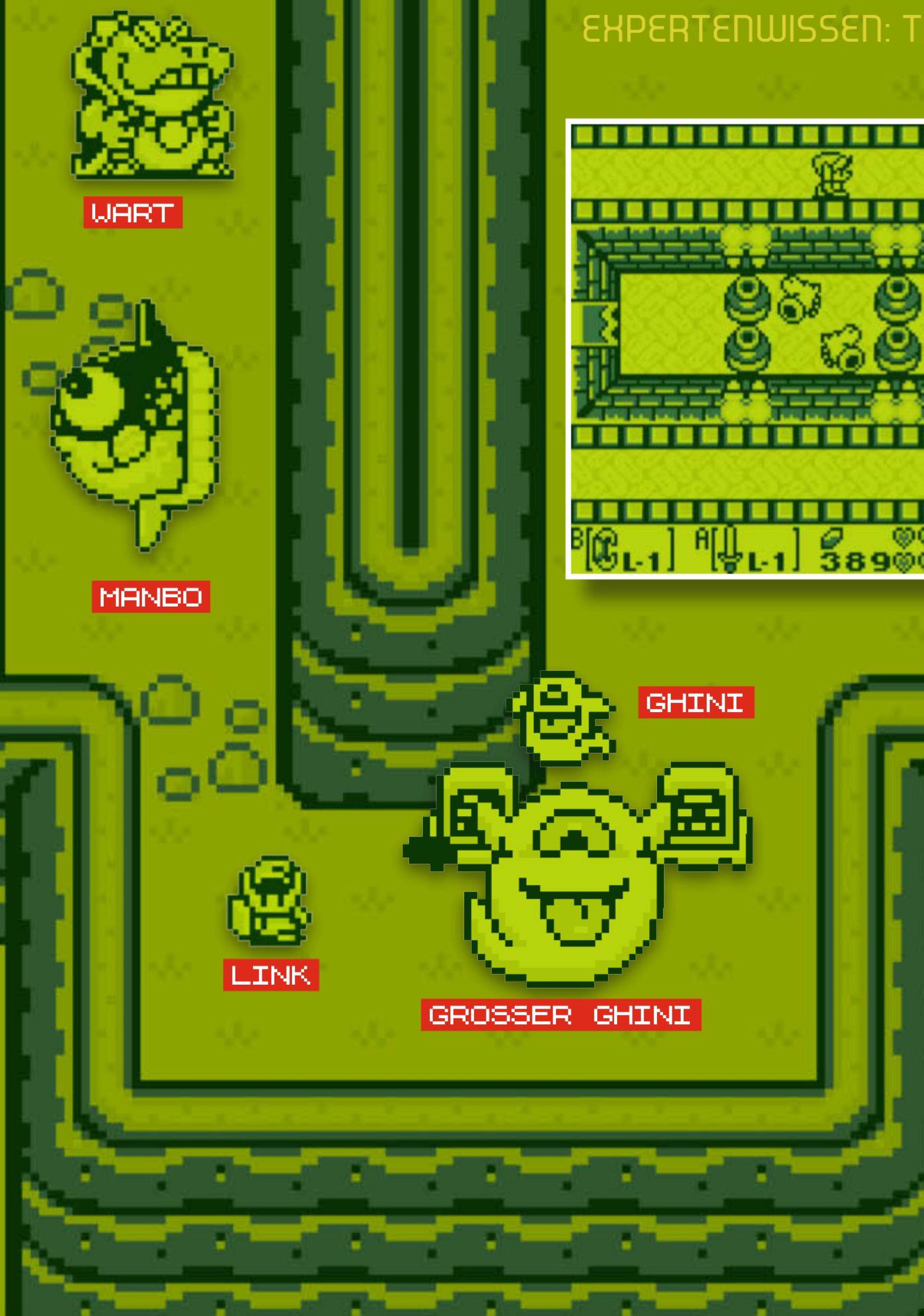
das erste Spiel, in der man etliche wichtige Objekte direkt beim Händler kaufen kann. Dadurch wirkt der Spielablauf geradliniger, denn es war nicht mehr notwendig, die eigene Hauptquest zu ignorieren, nur um ein bestimmtes Objekt zu ergattern. Jetzt hatte man das Gefühl, den Bewohnern der kleinen Insel wirklich zu helfen.

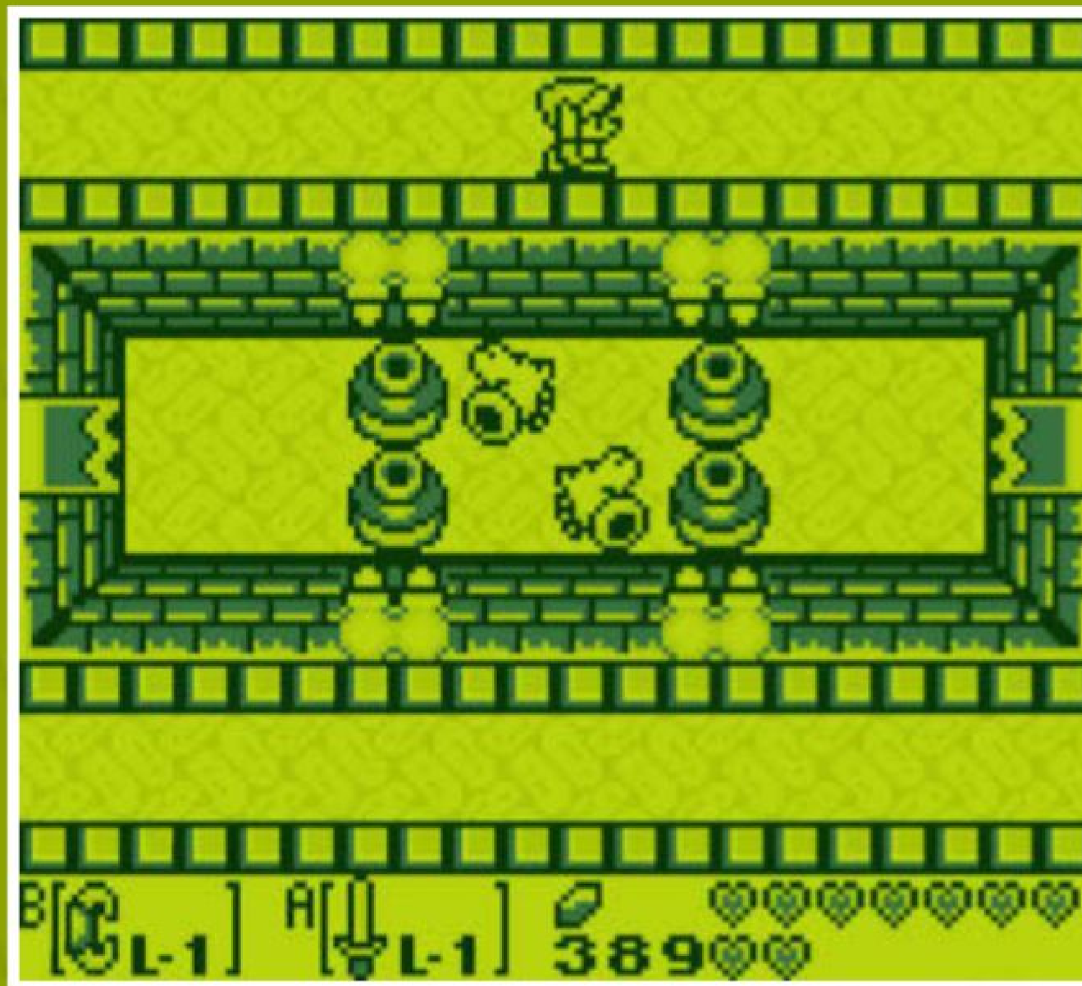
Es ist eigenartig, dass Nintendo sich ausgerechnet bei diesem Spiel für eine solche Herangehensweise entschied, denn ausnahmsweise hatte Link hier ein eher entspanntes Leben und musste nicht unter Zeitdruck den drohenden Weltuntergang verhindern.

Der vielleicht auffälligste Unterschied zum Serienkanon ist aber der Spielverlauf. Durch das Fehlen eines Bösewichts, der ständig damit droht, der idyllischen Welt ein Ende zu bereiten, wirkt das Abenteuer deutlich unbeschwerter und verspielter.

Cocolint ist ein fröhlicher, verträumter Ort mit verrückten und doch stimmi- ▶











» [Game Boy] Mit Hilfe der Greifenfeder lassen sich Abgründe überwinden und neue Teile der Karte erkunden.

LINK'S RE-AWAKENING

IM NEUEN GEWAND AUF DER SWITCH.







■ Nintendo hat endlich auf seine Fans gehört: Am 20. September 2019 erschien ein Remake des Klassikers für die neue Konsole.

Der malerische neue Stil wirkt wie ein Diorama, das zum Leben erwacht. Für manch einen könnte das Spiel ein wenig zu niedlich sein, aber es fängt das unbeschwerte Spielerlebnis des Originals perfekt ein. Die leicht abgewinkelte Vogelperspektive ermöglicht es, die wunderschöne Landschaft und die vielen Details, die Cocolint zu bieten hat, zu entdecken. Die neue, simple Ästhetik versprüht einen Charme, der die Spieler in ihrem Bann hält. Wie schon bei *Link's Awakening DX* gibt sich Nintendo aber nicht nur mit grafischen Neuerungen zufrieden. Auch hier gibt es wieder neue Inhalte zu entdecken. Es handelt sich dabei um die sogenannten Kammerlabyrinthe, die von den Spielern selbst aus einzelnen Räumen bereits absolvierter Labyrinthe zusammengesetzt werden können. Diese Labyrinthe können mit anderen Spielern geteilt werden, um sich anschließend über die erreichte Bestzeit zu messen.

AUF DER JAGD NACH SEKUNDEN

SO WECKEN SPEEDRUNNER DEN WINDFISCH IN REKORDZEIT.



SAVE/QUIT

■ Eine bewährte Technik in der Speedrunner-Szene ist das Abspeichern und Verlassen des Spiels, um bei einem Neustart zu einer gewünschten Position zurückzukehren. Hier wird diese Startposition durch das Betreten und Verlassen eines Gebäudes festgelegt. In Dungeons kommt man automatisch zurück zum Eingang.



TEXT ÜBERSPRINGEN

■ Durch das Drücken von Start + Select + A + B wird jede Textbox übersprungen, sobald sie erscheint. Dadurch lassen sich alle Dialoge abkürzen, was im Einzelfall nur wenige Sekunden, auf lange Sicht aber einiges an Zeit einspart.



SUPERSPRUNG

■ Glücklicherweise ermöglicht schon das erste gefundene Item – das Schwert – eine Vielzahl an Abkürzungen. Durch Clipping kann Link in manchen Wänden stecken bleiben. Rennt man nun die Wand entlang, während man springt und gleichzeitig das Schwert benutzt, kann man über den ganzen Bildschirm springen.



MUSIK ÜBERSPRINGEN

■ Wie die Textboxen können auch die automatisch ablaufenden Musikpassagen übersprungen werden. Zur Ausführung des Skips muss Link im Dungeon einen Pixel entfernt vom Instrument stehen. Einen Frame vor der Sequenz ruft man die Übersichtskarte auf, sodass im Speicher kein Platz für die Musik mehr bleibt.



BOMBEN-ZÜNDER

■ Wenn eine Bombe beim Bildschirmwechsel explodiert, wird automatisch der spezielle Event des nächsten Bildschirms ausgeführt. Damit kann beispielsweise das Walross übersprungen werden, das den Zugang zum Zoodorf blockiert. Das richtige Timing ist allerdings ziemlich schwierig.



SPRITE-MAXIMUM-TRICK

■ Mit Hilfe anderer Skips lassen sich die Dungeons auch entgegen der eigentlichen Abfolge betreten. Dabei ist es manchmal notwendig, die Begrenzung der darstellbaren Sprites auszunutzen. Benutzt man den Somaria-Stab mehrfach und geht in das Menü und wieder zurück, verlangsamt sich das Spiel extrem. Auf dem nächsten Bildschirm verschwinden sämtliche Sprites – und mit ihnen Gegner und sogar Bosse.



MOBLIN

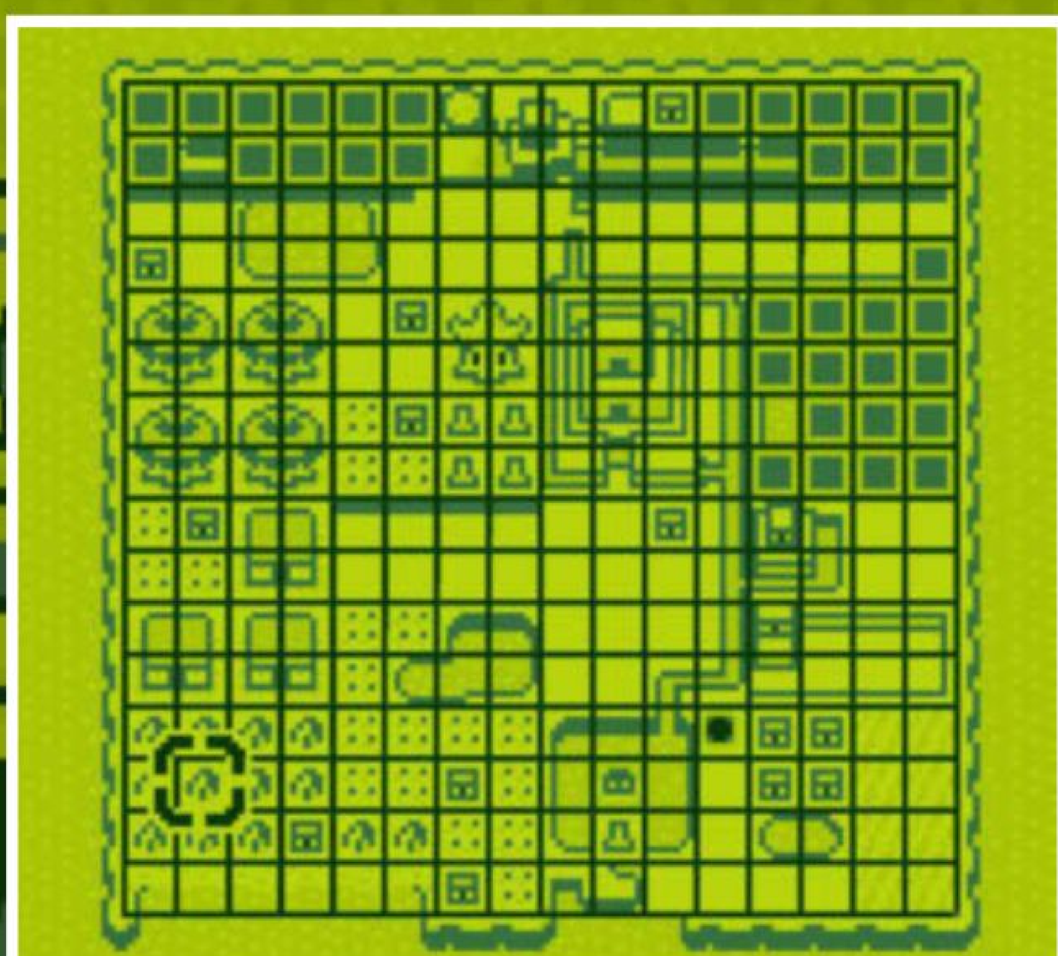
» [Game Boy] Große Feen füllen alle Herzcontainer wieder auf. Für unterwegs hilft die geheime Medizin von Geierwally.

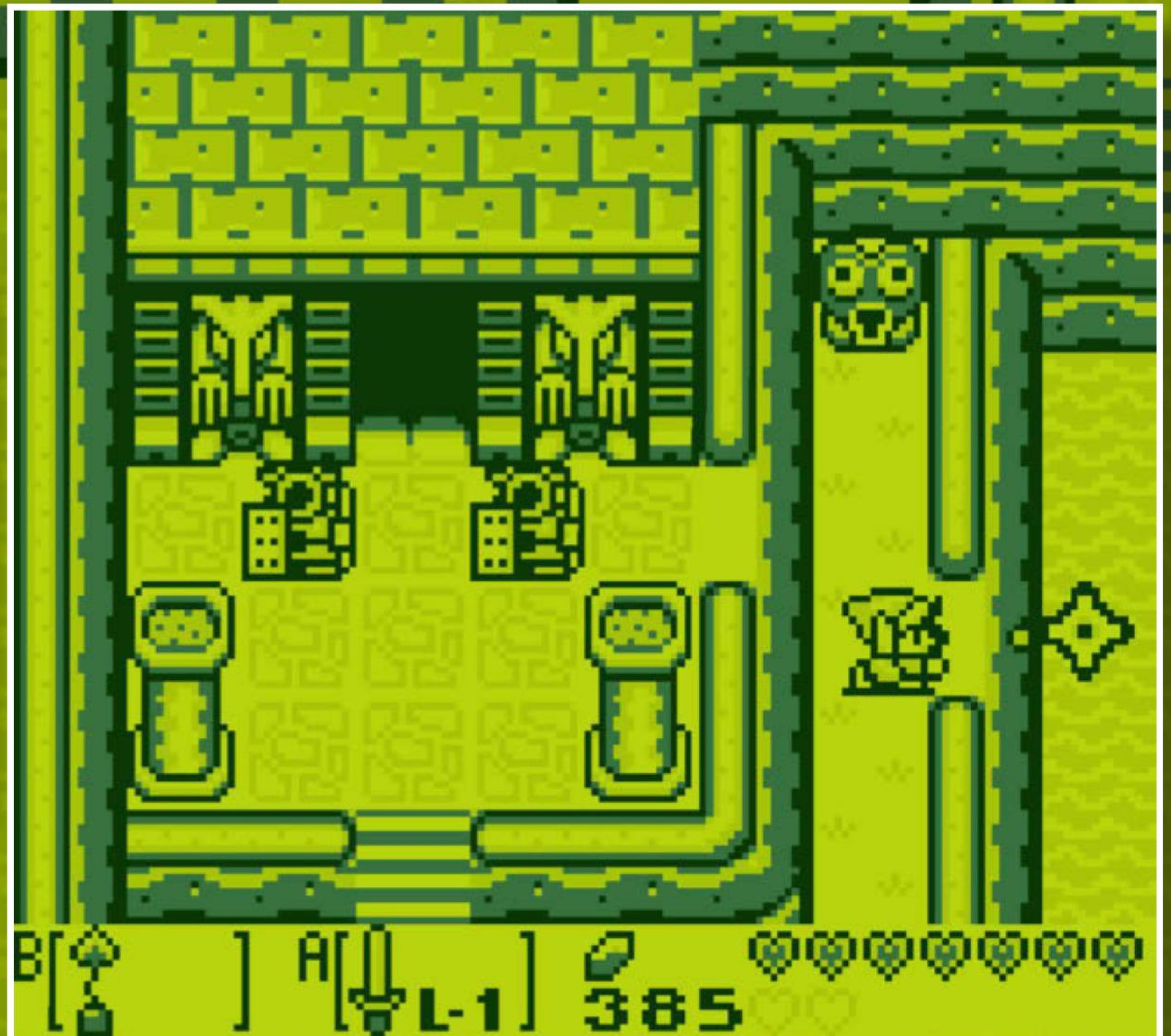


gen Bewohnern. Selbst Charaktere aus anderen Nintendo-Universen haben es in das Spiel geschafft: Struppi, ein aus *Mario* bekannter Kettenhund, dient als Haushund in Mövendorf. Gumbas und Piranha-Pflanzen, ja sogar ein Anti-Kirby stellen sich Link in den Weg.

Diese Eigenheiten verleihen *Link's Awakening* ein Spielerlebnis, das sich von den meisten anderen *Zelda*-Titeln unterscheidet. Vielleicht ist genau das der Grund, dass es nicht so hohen Stellenwert besitzt wie *A Link to the Past* oder *Ocarina of Time*. Vielleicht ist es aber auch einfach die geringere Spielzeit.

Dennoch ist *Link's Awakening* kein Zuckerschlecken. Die Dungeons müssen fast alle in einer bestimmten Reihenfolge besucht werden. Dort angekommen, ist der Spieler auf sich allein gestellt. Wichtige Items werden gerne in geheimen Räumen versteckt, manche Rätsel wirken übermäßig kompliziert.





» [Game Boy] Während der Enterhaken ausgefahren ist, ist Link unverwundbar.

Das größte Problem, mit dem *Link's Awakening* bei Retro-Fans zu kämpfen hat, ist die Popularität der beiden erwähnten Serienteile *A Link to the Past* und *Ocarina of Time*, beides Stammgäste in den Ranglisten. So innovativ und unbeschwert *Link's Awakening* auch sein mag, blieb es doch immer im Schatten dieser Schwergewichte.

Dennoch war der Einfluss des Insel-Trips auf die Serie groß. Eiji Aonuma selbst hat angegeben, dass *Ocarina of Time* ohne den Einfluss von *Link's Awakening* ein gänzlich anderes Spiel geworden wäre. Gerade im Bereich der Charakterentwicklung und dem Verlauf der Hintergrundgeschichte schaute sich das erste 3D-Zelda einiges von *Link's Awakening* ab.

So hat auch der vermeintliche Außenseiter seinen Platz im Serienkanon. Und wer es noch nicht kennt, kann sich ja an dem 2019 erschienenen, leicht verbesserten Remake für Nintendo Switch versuchen. ✱





WALROSS



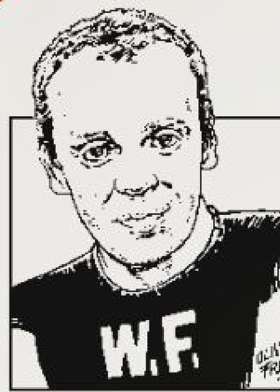
KILLERANAS



SEEIGEL



ULRIRA



Von Winnie Forster



Flinke Flachmänner

BeeCards & SoftCards für MSX

8-Bit-Computerspiele erschienen auf Audiokassette oder Floppy – magnetischer Träger in mechanischem Laufwerk. Wären rein elektronische Medien nicht besser, da schneller, fragte sich vor gut drei Dekaden die japanische Firma Hudson.

Das Ergebnis waren Games mit Minimaßen, gigantischer Übertragungsrate und quasi null „Access Time" – aber nur sehr geringer Verbreitung. Damals war der Markt nicht reif für Flachspeicher, heute sind die ersten Spiele-Cards gesuchte Sammlerstücke.

Viele IT-Ideen bleiben zunächst unbeachtet, um sich erst fünf oder zehn Jahre später durchzusetzen. Spielstand-Wechselspeicher etwa verwendete die Luxuskonsole Neo Geo bereits 1990, doch erst 1994 machte die Playstation „Memory Cards" zum allgegenwärtigen Accessoire. Noch größer war der Zeitabstand zwischen dem Debüt von ROM-Cards und ihrer Handheld- und Switch-Verbreitung im 21. Jahrhundert.

Video- und Computerspiele erschienen lange auf magnetischen, zwischen 1995 und 2015 auf optischen Medien, also CD, DVD, Blu-ray. Teure Ausnahme sind Spiele auf Modul, wie sie etwa Nintendo bis vor Erscheinen des GameCube (2001) nutzt. Auch die Neo-Geo-Konsole setzte auf (geradezu riesige) Cartridges. Fast vergessen ist, dass Japaner bereits in den 80er Jahren ein Medium verwenden, das klein und leicht ist, dabei blitzschnell, weil rein elekrisch und ohne lahme Mechanik: Die NEC-Konsole PC-Engine verwendet „HuCards", kommt jedoch nicht nach Europa.

„Technisch super, aber der Zeit zu weit voraus", bedauert IT-Geek Michael Kim damals. Warum sich die HuCard nicht durchsetzt? „Zu klein, zu teuer: 100 Mark für ein windiges Kärtchen – das sieht der Kunde nicht ein." Nur die vorderen Milimeter halten Programmcode, erklärt der *Maniac*-Redakteur: „Der Rest ist Plastik, damit es nicht noch winziger ist, man etwas in der Hand hat."

DIE MACHER

Die HuCards stammen von der Firma Hudson, die zuvor bereits die BeeCards herstellte. Hudson ist ein ehemaliger Fotohandel, der Mitte der 80er zum japanischen Software-Marktführer aufsteigt. Hudson unterstützt die MSX-Allianz,



» Sowohl in Japan als auch Europa bundelt Hudson BeeCards samt MSX-Moduladapter in Schachteln mit halb transparentem Cover. Links das Sportspiel *Yakyū-kyō* (alias *Baseball Craze*), rechts *T-Plan*, die einzige Büroanwendung im BeeCard-Programm.

entwickelt HuBasic als Betriebssystem für Sharps X1-Rechnerserie und 1984 FamilyBASIC für Nintendos Famicom. Dann ist die Zeit reif für den großen Wurf: Im Auftrag des Chip-Giganten NEC entwirft Hudson die PC-Engine, die 1987 viel leistungsfähiger als Nintendo- und Sega-Konsolen ist. Um 1990 gibt die Firma mit Hits wie *Bomberman* und *Nectaris* in Japan den Ton an, verliert in den PlayStation-Jahren aber an Bedeutung. Heute ist Hudson ein Konami-Label.

Die Macher der europäischen „SoftCard" waren und blieben obskur: Electric Software wurde Anfang der 80er über die Mutter General Systems Technology (GST) von Philips finanziert und fungierte somit als „2nd-Party" des Elektronikkonzerns, der zunächst eigene Konsolen baute, dann der MSX-Allianz beitrat.

AUS BEECARD WURDE HUCARD

Über die PC-Engine-HuCard wissen **Retro-Gamer**-Leser gut Bescheid, doch kaum einer hörte je vom Vorgängermedium oder spielte damit: Die „BeeCard" sickerte vor 35 Jahren nur in

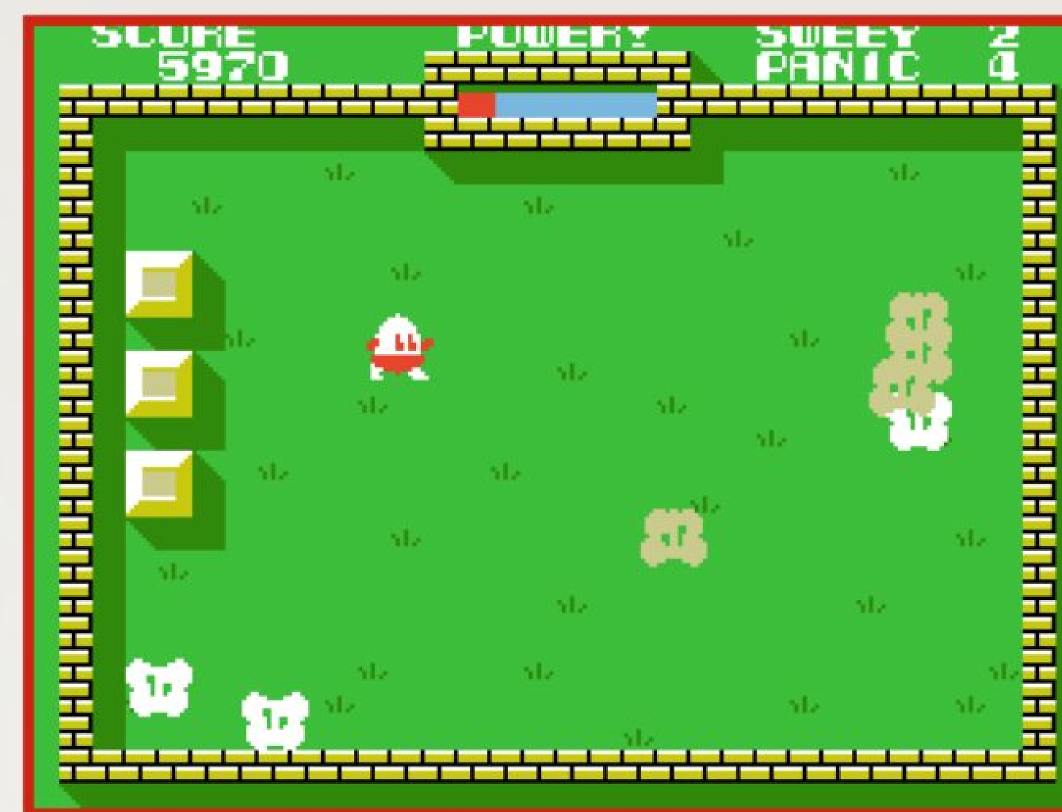




» Auf BeeCard erscheinen sechs japanische Action-Promis sowie der englische Hüpf-Bestseller *Jet Set Willy*. Links Konamis *Pooyan*, rechts Hudsons scrollende Weltraumballerei *Star Soldier*.



» Die europäischen SoftCards erkennt man an ihrer doppelten Pin-Reihe.



» Das SoftCard-Angebot besteht zu einer Hälfte aus UK- (*LeMans 2*, unten), zur anderen aus Taito-Titeln. Über *Sweet Acorn* (oben) streiten die MSX-Experten: japanisches Design oder Werk der spanischen Z80-Pioniere Indescomp?



Fotos: Christian Boehm / Gameplan.de

Winz-Stückzahlen auf den europäischen MSX-Markt, blieb selbst im japanischen Heimatland exotisch. Im Gegensatz zu HuCards, die 1 oder 2 MB fassen, speichern sie nur 32 Kilobyte. Gerade mal sieben Spiele sowie eine Anwendung (die Tabellenkalkulation *T-Plan*) brachte Hudson auf den Markt, wobei die Umsetzungen populärer Automaten- und Z80-Spiele auch auf langsameren Medien erhältlich waren.

Die europäische „Astron SoftCard" hat die gleiche Form und Größe, aber statt einer 32-Pin-Kante 38 Pins in zwei Reihen. BeeCard und SoftCard sind nicht kompatibel, für beide ist ein eigener Adapter nötig, um den MSX-Modulschacht entsprechend umzurüsten. Auf SoftCard erscheinen der *Graphics Editor* und zehn Spiele. Neben Originalen, darunter eine aufgegebene GTS-Entwicklung für die Philips-Konsole G7000, verkauft Electric Software japanische Taito-Titel: *Choro Q* ist historisch als erste Versoftung des Takara-Spielzeugautos interessant, *Front Line* setzte den gleichnamigen Ballerautomaten um (der Inspiration für Capcoms *Commando* war). Und das Plattform-Gewusel *Chack'n Pop* ist die Vorstudie zu *Bubble Bobble*.

OVP UND AUSSTATTUNG

Die Achillesferse für Sammler von BeeCards und SoftCard ist die Ausstattung: Selbst wer ein paar der raren Karten beim MSX-Ausverkauf ergattern konnte (oder später auf Flohmarkt oder Ebay), besitzt selten eine komplette Verpackung. BeeCards erschienen mit farbiger oder schwarzweißer Anleitung in kleiner Innenhülle oder -klappbox, darum befand sich ein Schaumstoff-Rahmen sowie ein bedrucktes Cover aus transparentem Kunststoff. In dieser Verpackung werden sie auch mit dem BeePack-Adapter gebundelt. Die Hudson-Hits *Star Soldier* und *Adventure Island* gab es in luxuriöserer Box-Variante: Card in transparenter Minihülle, eingelegt in Schaumstoff, dieses in bunt bedrucktem Klapp-Karton, das alles steckt in einem Schuber im gleichen Design.

Europäische SoftCards und deren Adapter findet man meist nur „nackt" auf dem Vintage-Markt. Weder wir hatten bislang einen kompletten SoftCard-Titel in der Hand, noch der 8-Bit-Sammler und Retrobörsen-Veranstalter Jens Brinkmann, dem wir die hier abgebildeten Leihgaben verdanken. Von ihrer extremen Seltenheit abgesehen sind die Hüllen nichts Besonderes, die Manuals lediglich gefaltete Schwarz-Weiß-Zettel. Eine Ausnahme bildet der *Graphics Editor* mit Ringbuch in dicker Schachtel.

RARITÄT UND WERT

Die europäischen SoftCards sind noch seltener als die BeeCards, trotzdem sind Letztere auf dem Gebrauchtmarkt doppelt so teuer. Das liegt daran, dass die japanischen Spiele (wie üblich) aufwendiger und liebevoller verpackt waren als englische und spanische Karten. Zum anderen hatte Hudson die besseren Spiele. So sind heute die BeeCard-Manifestationen von *Bomberman, Star Soldier, Star Force, Adventure Island* und *Pooyan* die teuersten Versionen: In OVP findet man heute keine diese BeeCards für unter 100 Euro. Japan- und US-Importeure wollen 200 Euro pro Komplettversion, leicht angestoßen und -gegilbt. Günstiger ist nur *Jet Set Willy*, die einzige BeeCard mit englischem Inhalt. SoftCards tauchen sogar nur alle Jubeljahre überhaupt mal auf einer Börse oder im Internet auf.

Fazit: Beide Varianten gehören zu den seltensten 8-Bit-Spielen und gelten global als Raritäten. Während SoftCards teils nur mickrige 8 oder 16 KB tragen und wir sie nur aufgrund ihrer Exotik sammeln, halten wir alle sieben BeeCard-Games für museumswürdig: historisch relevant, spielerisch gut und schön verpackt. *

Alle BeeCard-Spiele

Jahr	Seriennr.	Titel	Hersteller	Genre
1985	BC-M1(E)	**Baseball Craze**	Hudson	Sportspiel
1985	BC-M2	**Star Force**	Tehkan/Hudson	Shoot-em-up
1985	BC-M3	**Jet Set Willy**	Software Projects/Hudson	Plattform-Action
1985	BC-M5	**Pooyan**	Konami/Hudson	Shoot-em-up
1986	BC-M7	**Bomberman**	Hudson/Softbank	Labyrinth-Action
1986	BC-M8	**Star Soldier**	Hudson	Shoot-em-up
1986	BC-M9	**Adventure Island**	Hudson	Plattform-Action

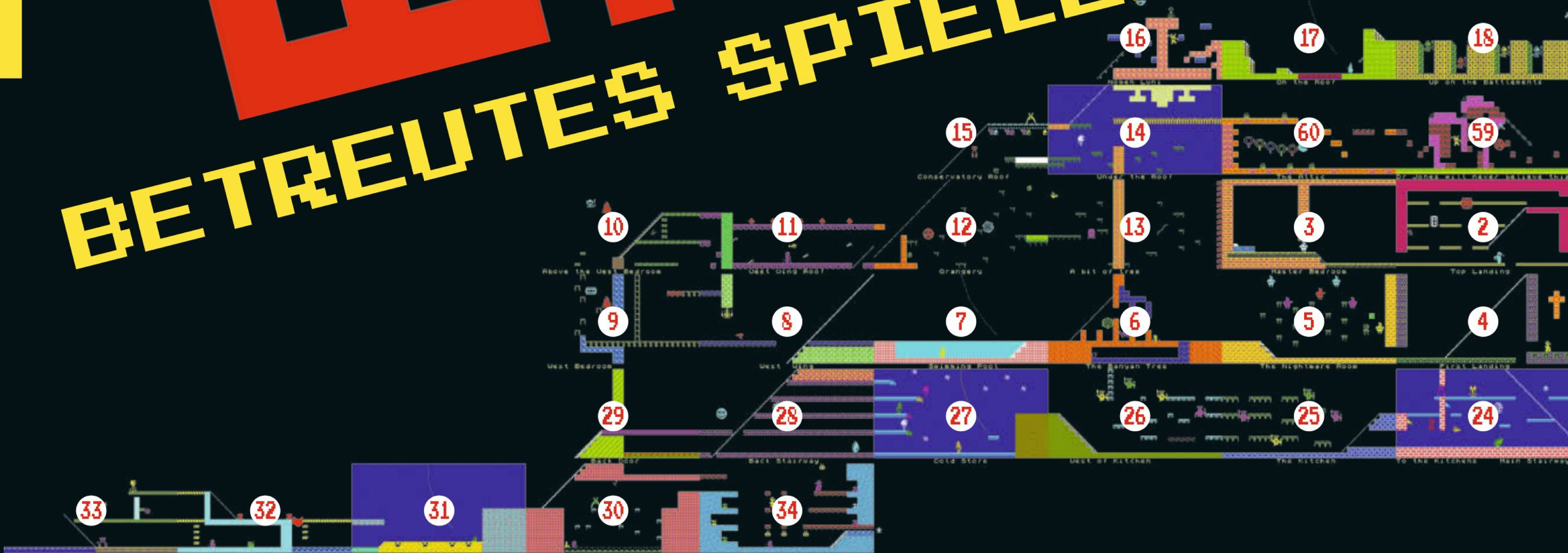
Alle SoftCard-Spiele

Jahr	Seriennr.	Titel	Hersteller	Genre
1984	5302	**Shark Hunter**	Electric Software	Plattform-Action
1984	5304	**Backgammon**	Electric Software	Brettspiel
1985	5305	**Le Mans 2**	Electric Software	Rennspiel
1984	5306	**The Wreck**	Electric Software	Adventure
1985	5307	**Barnstormer**	Electric Software	Flugspiel
1984	5310	**Sweet Acorn**	Taito/Electric Software	Shoot-em-up
1984	5311	**Chack'n Pop**	Taito/Electric Software	Plattform-Action
1984	5312	**Choro Q**	Taito/Electric Software	Plattform-Action
1984	5313	**Xyxolog**	Taito/Electric Software	SF-Sportspiel
1986	n.b.	**Front Line**	Taito/Electric Software	Shoot-em-up

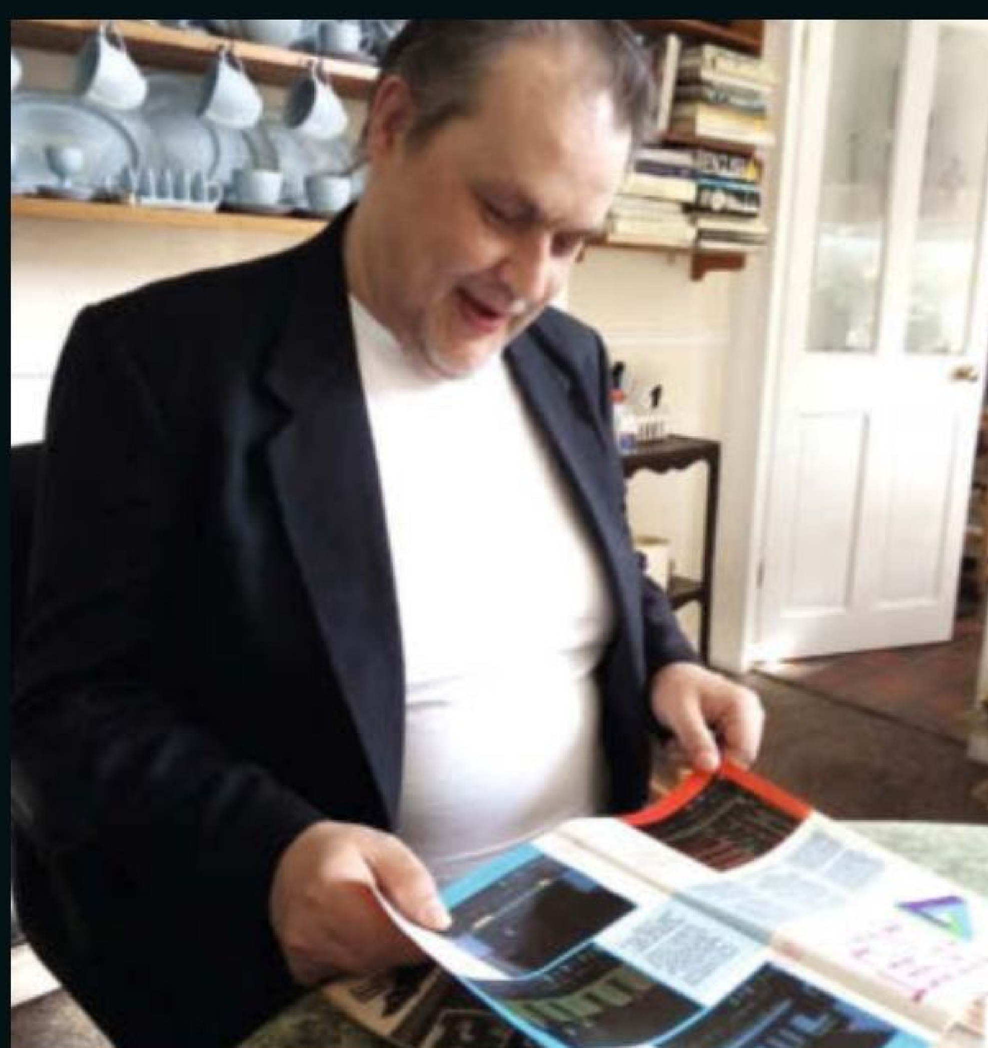
JET SET WILLY



BETREUTES SPIELEN



Happy Birthday, *Jet Set Willy*! Zum 35. Geburtstag des Klassikers hat Retro Gamer mit Willys Schöpfer Matthew Smith angestoßen, der uns auf eine Tour durch alle 60 Räume mitnahm und dabei allerhand Erinnerungen mit uns teilte.



Wenn es einen Spielecharakter gibt, der stellvertretend für die britische 8-Bit-Heimcomputer-Szene steht, dann ist der Bergmann Willy eine gute Wahl. Sein Erfinder Matthew Smith ist außerdem das perfekte Beispiel eines typischen Zu-Hause-Programmierers.

Zuerst schrieb er Automaten-Klone für seinen Tandy TRS-80. *Styx* war 1983 sein erstes Spiel für den ZX Spectrum. Im gleichen Jahr folgte *Manic Miner*, das nicht nur zum Kritikerliebling wurde, sondern sich auch gut verkaufte. Der abgefahrene Nachfolger *Jet Set Willy* war die logische Folge. Doch die Entwicklung zehrte Smith so sehr aus, dass er nie wieder ein komplettes Spiel produzieren sollte.

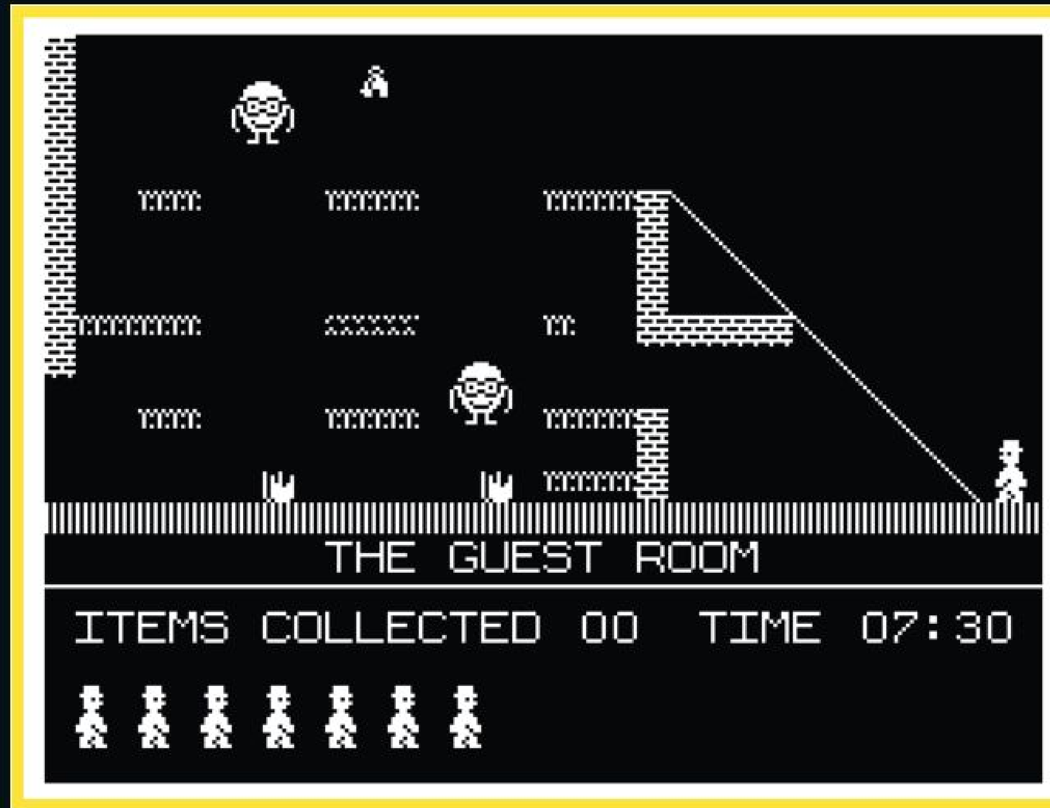
VILLA MIT ANBAUTEN

In Konvertierungen gab es Extra-Räume.



SCHNEIDER CPC

Diese Version, genannt *Final Frontier*, fügte 74 neue Zimmer hinzu, die meisten lagen unter dem Anwesen oder irgendwo im Weltraum, erreichbar über den Rocket Room. Sie erschien später als *Jet Set Willy II* für andere Rechner.



DRAGON 32/64

15 neue Räume gab es in dieser Konvertierung, darunter einen namens Matthew's Next Game, ein leeres Zimmer mit einem herumtitschenden Ball – weil Smith angeblich an einem Spiel namens *Footy* arbeiten sollte.



MEMOTECH MTX

In der Nähe des MegaTree wurden die beiden Räume The Courtyard und The Front Lawn erstellt. Diese beiden neuen Schauplätze wurden vom 8-Bit-Genie Martyn Carroll mit viel Finesse entwickelt.





»Ich wurde auf der Arbeit und zu Hause, wo ich den Großteil des Spiels programmierte, schikaniert.«

MATTHEW SMITH

EINMAL DURCHMODDEN, BITTE

Jet Set Willy spornte viele Entwickler an.

Kurz nach der Veröffentlichung erschienen Editoren, mit denen Spieler ihre eigenen Plattformspiele in der *JSW*-Engine erstellen konnten (und immer noch können). Beste Anlaufstelle ist die Internetseite www.jswcentral.org, die von Daniel Gromann kuratiert wird, der alles zu *JSW* und dem Vorgänger *Manic Miner* sammelt, von einfachen Verbesserungen der Originale bis hin zu komplett neuen Spielen mit Hunderten Levels. Für Gromann ist seine Homepage ein Beispiel für „die Einzigartigkeit der menschlichen Kreativität". Es sei „pure Magie", komplett neue Teile des *JSW*-Universums zu erschaffen, die künstlerisch und spielerisch wertvoll genug seien, dass andere sich damit beschäftigen – so wie damals in den 80er Jahren die „brillanten Kreationen Matthew Smiths".



DANK AN PAVERO FÜR DIE MAPS!





THE BATHROOM

01 Die beiden Erdkugeln als Gegner basieren auf einer Episode von *Mondbasis Alpha 1*, in der zwei Monde zusammengestoßen sind, ohne dass etwas Schlimmes passiert. Willy hingegen ist frei erfunden und hat kein reales Vorbild.



TOP LANDING

02 Das rote Fass ist von der Watneys-Brauerei inspiriert. Mein Schweizer Taschenmesser ist auch im Raum. Die acht Leben waren meine Entscheidung. Drei waren einfach nicht genug, und die Acht ist eine Glückszahl in China.



MASTER BEDROOM

03 Die Haushälterin hat eine griechische Frau von gegenüber als Vorbild. Ich denke nicht, dass sie weiß, dass sie im Spiel ist. Ich werde übrigens nicht erklären, was mit ihrer Brust los ist.



FIRST LANDING

04 Ich habe wohl erst Jahre später gemerkt, dass es hier einen Bug gab. Cameron Else hat ihn behoben. Er war der Erste, der das Spiel durchgespielt und Champagner und einen Hubschrauberrundflug gewonnen hat. Obwohl er auch Bargeld akzeptiert hätte.



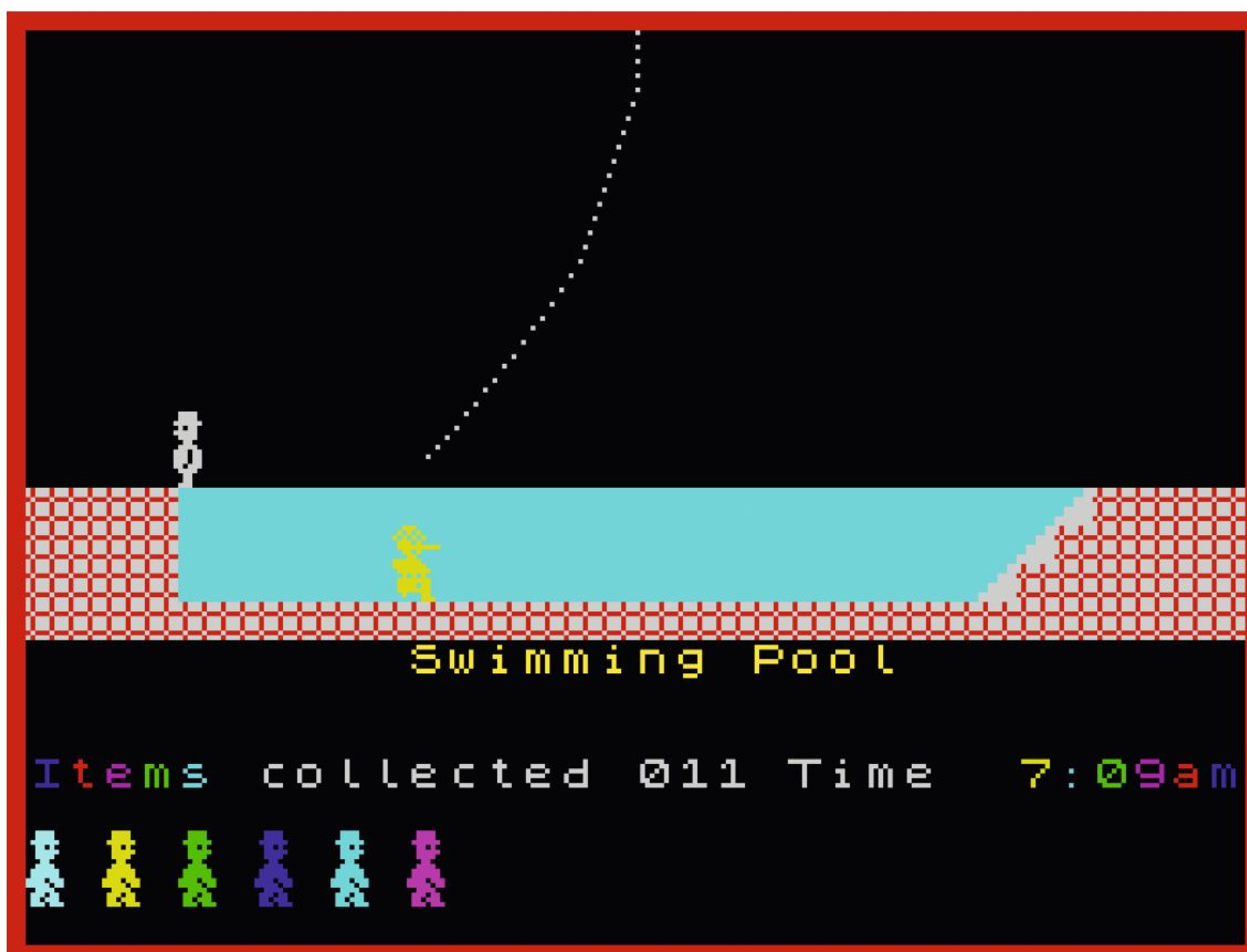
THE NIGHTMARE ROOM

05 Vielleicht hat mich Pink Floyd beeinflusst. Vielleicht fand ich es einfach nur witzig, Willy in ein Schwein zu verwandeln. Welchen Weg man nimmt, hängt vom Können der Spieler ab, denn es gibt schwere Sprungpassagen.



THE BANYAN TREE

06 Weil ich der einzige Tester war, wusste ich, dass dieser Raum schwer, aber schaffbar war. Alan Maton (früherer Software-Projects-Boss) versuchte zu helfen, indem er hinter mir saß und mir Tipps gab. Aber die waren nie hilfreich – wie bei einem Beifahrer.





SWIMMING POOL

07 Kurzzeitig spielte ich mit dem Gedanken, dass man hier ständig Luft holen muss. Aber ich hab's geändert: Weder Willy noch der Mönch können ertrinken.



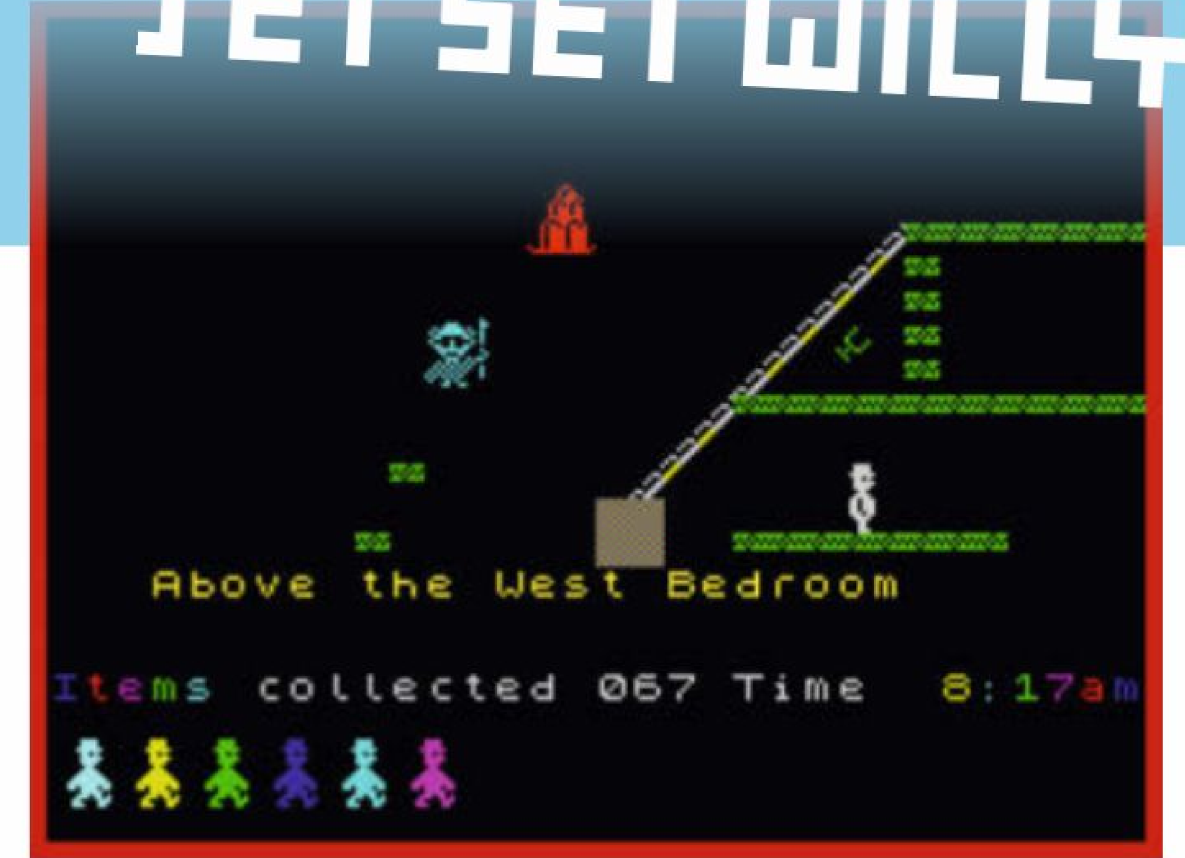
WEST WING

08 Das ist keine Anspielung auf das Weiße Haus, sondern hat mit dem Speke House (ein Landhaus nahe dem Liverpooler Flughafen) zu tun. Dort gab es ein 2,70-Meter-Bett aus Katzenhaaren!



WEST BEDROOM

09 Der Wackelpudding hat nichts zu bedeuten. Ich habe einfach Sachen auf mein 16 x 16-Karopapier gemalt, und wenn ich sie mochte und sie auch gut aussahen, wenn man sie drehte, habe ich sie implementiert.



ABOVE THE WEST BEDROOM

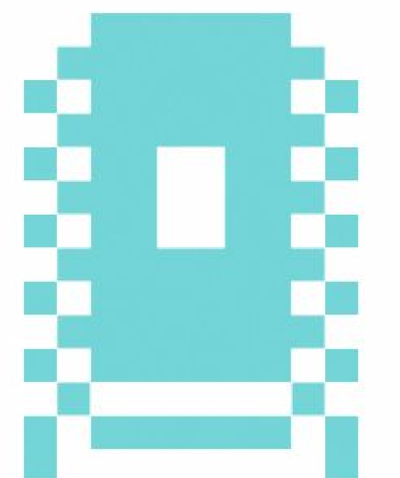
10 Hier habe ich den späteren Ocean-Boss Dave Ward eingebaut, auch wenn ich das ihm gegenüber bestreite. Ich hatte für ihn bei Spectrum Games mal einen *Pac-Man*-Klon geschrieben. Es gab 700 Euro für drei Stunden Arbeit.



WEST WING ROOF

11 Ich weiß nicht mehr, ob das da oben Pilze oder Bäumchen sein sollen. Ich hatte immer sechs Räume auf Zeichenpapier gemalt. Ich hatte einen echten Plan. Den konnte ich dann wegwerfen, als der Hund draufgepinkelt hatte.





ORANGERY

12 Ich sah mich als Künstler. Es war schließlich mein Programm und damit auch meine Kunst, die ich hier zum Verkauf anbot. Ach ja, das Blaue ist kein Spinnennetz, sondern eine Sechskant-Spirale.



A BIT OF TREE

13 Ich dachte, ein Baum wäre cool. Deshalb gab es Endor in *Manic Miner*. Bin ich ein Umweltfan? Ach quatsch, ich will nur wie die britische Green Party 90 Prozent der Bevölkerung eliminieren …



UNDER THE ROOF

14 Hier ist das Flugzeug aus *Zzoom* durchs Dach gekracht. Ich traf John Gibson [Autor von *Zzoom*] und ich spielte die meist beschissenen Spiele von Imagine, dem Publisher aus Liverpool.



CONSERVATORY ROOF

15 Das sind wirklich zwei Zangen und kleine Bären, die Flaschen halten. So lange mir niemand einen guten Grund nannte, etwas rauszunehmen, blieb es drin.





NOMEN LUNI

16 Hier seht ihr einen Blaumiesen aus *Yellow Submarine* und einen Bären, der wie Rupert Overalls trägt. Damals ging es mit Imagine Software, deren Slogan ich hier verwendete, schon den Bach runter. Das Ende war unausweichlich.



ON THE ROOF

17 Der Name stammt aus einem Carole-King-Song. Und das Kaninchen hüpft in die eine Richtung und dreht Pirouetten in die andere. Ich hatte mal ein Kaninchen.



UP ON THE BATTLEMENTS

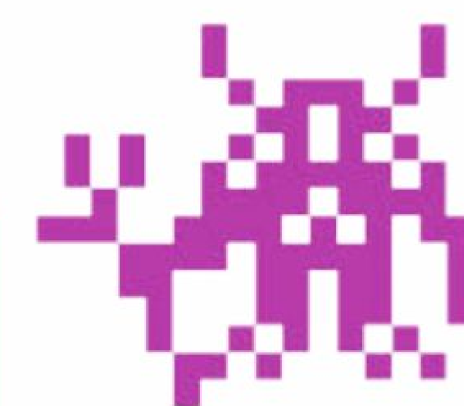
18 Das ist *Hunchback*. Das Spiel funktioniert nicht ohne Pfeile, und ich habe sie in anderen Levels eingebaut, was nicht immer funktioniert hat.



WE MUST PERFORM A QUIRKAFLEEG

19 Ursprünglich sollte der Level „The Gaping Pit" heißen. Ich habe andere gefragt, ob sie meine Namen lustig finden. Der Knick im Seil lag übrigens an einer falschen Berechnung.





WATCH TOWER

20 Vorbilder dieser Map waren der St. Johns Tower oder der Schiefe Turm von Pisa. Und ja, das ist eine Blume auf Füßen wie bei *Bill and Ben*. Springt man vom Turm, landet man in Off the Licence. Das war ein Versehen.



I'M SURE I'VE SEEN THIS BEFORE...

21 Das war meine Art zu sagen: „Sehr her, ich mache einen besseren *Hunchback*-Abklatsch als der offizielle, und das hier ist bloß ein kleiner Teil eines großen Spiels!" Ich war zu dem Zeitpunkt sehr isoliert, ich wurde auf der Arbeit und zu Hause, wo ich den Großteil des Spiels programmierte, schikaniert.



RESCUE ESMERELDA

22 Esmeralda ist kein Hingucker. Aber sie hat ein Gesicht. Und Zöpfe!





ON TOP OF THE HOUSE

23 Da ist schon sehr wenig auf dem Bildschirm zu sehen. Die Flagge ist das Red Ensign und bewegt sich hoch und runter. Solche Fahnenmasten gibt es hier eigentlich gar nicht.





TO THE KITCHENS – MAIN STAIRWAY

24 Hier steckt etwas mehr Aufwand drin. Es gibt Hühner und Eier, in der Wand steckt ein Fleischerbeil, und das da könnte eine Discokugel sein. Hätte ich eine Ziege animiert, würde sie hier auch rumlaufen.



THE KITCHEN

25 Der Koch hat den Mann der Restaurantkritikerin Fanny Cradock und den dänischen Koch der *Muppets* als Vorbild. Wacky Amoebatrons aus *Manic Miner* erstreckt sich über zwei Bildschirme.



WEST OF KITCHEN

26 Ich muss den Koch Andre genannt haben, denn später habe ich ein Spiel namens *Andre's Night Off* für die Zeitschrift C&VG geschrieben. Es gab dafür 60 Euro pro Listing-Seite.



COLD STORE

27 Das Eis und den Pinguin könnte ich direkt aus *Manic Miner* übernommen haben. Als Derrick Rowson *JSW II* entwickelt hat, musste er von vorn anfangen: Der Quellcode war kein Firmeneigentum und ich gab ihn nicht her.



BACK STAIRWAY

28 Dieser Bildschirm ist für mich nur ein Füller. Ich habe wie bei *Manic Miner* nachts programmiert, wurde aber tagsüber immer geweckt von den Leuten, die wollten, dass ich zu normalen Zeiten arbeitete. Also habe ich keinen Schlaf bekommen.



BACK DOOR

29 Offensichtlich wäre da noch eine Menge Platz gewesen… sieht unfertig aus. Mir ging wohl einfach nur die Puste aus.





TOOL SHED

30 Ein Landhaus benötigt Instandhaltung und damit eine Werkstatt. Inspiriert hat mich *Fawlty Towers*.



THE BEACH

31 Letzte Woche lief hier der Kanal über. Das erinnerte mich an New Brighton, wo es heißt: „Hier schwimmen Sie in der Kloake."



THE YACHT

32 Ich konnte mir keine Jacht leisten. Deshalb erzählte ich die Geschichte eines Glückspilzes. Als *Jet Set Willy* fertig war, dachte ich, ich würde reich werden. Falsch gedacht.



THE BOW

33 Es geht das Gerücht um, dass ein Floß erscheint und dich zu einer Insel bringt, wenn man bis 23:45 Uhr wartet. Ich habe es weder bestätigt noch dementiert. Ich habe aber wirklich mit dem Gedanken gespielt, etwas zu einer bestimmten Zeit passieren zu lassen.



THE WINE CELLAR

34 Ah, der Geheimausgang! Als ich bemerkt hatte, dass man durch Treppen laufen konnte, wollte ich damit etwas anstellen. Mönche im Weinkeller – da helfen lange Nasen ungemein.



THE FORGOTTEN ABBEY

35 Wenn ein Bildschirm so ausschaut, als gäbe es eine Menge zu tun, dann weil ich mir Mühe gegeben habe. Das gilt aber nicht für alle. Manche habe ich nur aus Zwang beendet.

THE SECURITY GUARD

36 Ich mag es, anzudeuten, was kommen wird – so wie den unteren Pfad hier. Und den Geheimgang in den Weinkeller. Jeder mag es doch, Geheimnisse zu entdecken, oder?





ENTRANCE TO HADES

37 Ich habe die Bildschirme wirklich vorsichtig designt, beim Betreten ist man eigentlich sicher. Und dann fällt man hier hinein … ich weiß, dass ihr all eure Leben hier verloren habt, und ich hatte Spaß.



UNDER THE DRIVE

38 Das könnte ein Dalek sein oder der Roboter aus *Lost in Space*. Ich mag die Hälfte der Gegner und habe mehr Zeit in sie gesteckt als in die Levels.



TREE ROOT

39 Laut Code gibt es hier einen Ausgang zu einem nie realisierten Raum. Ich dachte immer, diese vier verschollenen Räume wären auf dem Dach gewesen, aber offenbar war einer hier. Leider weiß ich nichts mehr über sie.



THE DRIVE

40 Das ist ein Riesen-Ei. Warum sollte auch ein Auto in einer Einfahrt stehen?



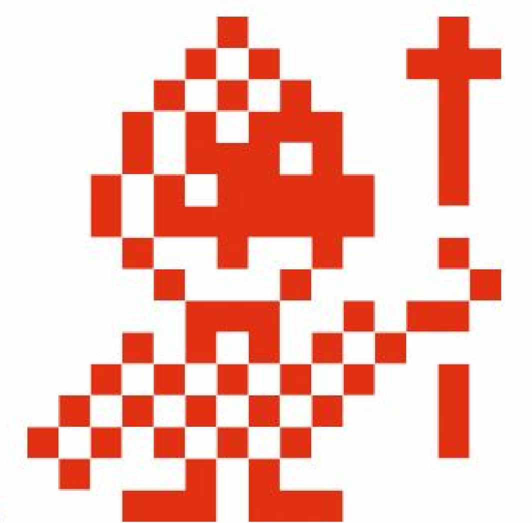
AT THE FOOT OF THE MEGATREE

41 Das MegaTree-Spiel sollte ursprünglich auf dem Spectrum erscheinen, aber dann sollte ich es mit C64-Programmierern umsetzen, die ihre eigenen Ideen hatten. Wir kamen nicht sehr weit, um ehrlich zu sein.



INSIDE THE MEGATRUNK

42 Weed, die Blume aus *Bill & Ben*, ist zurück. Weed geraucht habe ich aber nicht, ich war meist betrunken.





CUCKOO'S NEST

43 Das ist knifflig! Wenn du einen schwierigen Bildschirm baust, ist alles andere relativ. Du musst an alles denken, vor allen Dingen an den kleinen Absprungpunkt.



ON A BRANCH OVER THE DRIVE

44 Ein paar Levels hatten andere Hintergrundfarben als Schwarz. Das machte aber Probleme.



TREE TOP

45 Der Baumstamm, den man hochklettern kann, gaukelt einem Höhe vor, sodass es scheint, als sei manches größer als ein Bildschirm. Später, bei *Zombie Chickens*, habe ich mit Scrolling experimentiert. Das Scrolling von Figuren ist total einfach.







OUT ON A LIMB

46 Ein C16-Spiel übernahm den Titel und sogar ein Willy-Sprite. Aber was soll ich mich beschweren? Bei mir gab es Anspielungen auf *Hunchback*, *Miner 2049er* und *Donkey Kong*.

UNDER THE MEGATREE

47 Ich weiß nicht mehr, ob das ein Kaninchen oder ein Känguru ist. Und das neben dem Gesicht sind keine Barthaare, sondern ein Kopf mit sechs Beinen.

THE BRIDGE

48 Die Brücke hat kein reales Vorbild. Dafür ist dieser Bildschirm der einzige, in dem Ufos auftauchen!

THE OFF LICENCE

49 Zwölf Flaschen Schnaps – hier muss man nach einer Party hingehen! Ich hätte noch einen haarigen Hund einbauen sollen. Auch wenn Willy erfunden ist, war ich damals dem Alkohol sehr zugetan, besonders Cognac.







THE FRONT DOOR

50 Der ist ja bis auf den einen Gegenstand total leer! Um die erste Zeichnung einzubauen, braucht man trotzdem eine Stunde oder so. Die Marmor-Textur mag ich aber immer noch. Dass man 83 Gegenstände sammeln sollte, hat nichts mit dem Startjahr 1983 zu tun.







THE HALL

51 Es gibt einen oberen und einen unteren Weg. Und nein, das ist nicht *Pitfall* entlehnt.

BALLROOM EAST

52 In diesem Ballsaal tanzt keiner, denn die Party ist vorbei. Die Musik stammt übrigens von mir. Ich hatte sogar die Noten der Mondscheinsonate.

BALLROOM WEST

53 Hier wird sogar auf dem Tisch getanzt! Das muss ein Kaninchen sein, das mit seinem Schwänzchen wackelt.

IMMER DAS PASSENDE SHIRT ZUR HAND

GET YOURS NOW







10% NACHLASS*
MIT FOLGENDEM CODE:
RETROGAMER



B.A. Great

WWW.B-A-GREAT.DE

*GÜLTIG NUR FÜR DEN KAUF VON T-SHIRTS BIS ZUM 30.04.2020



THE CHAPEL

54 Den ganzen religiösen Kram habe ich eingebaut, weil er zur englischen Upper Class passt. Es gibt schließlich kein Landhaus ohne Kapelle!



EAST WALL BASE

55 Ich denke, ich hatte hier eine Ahnung, was zu tun ist, denn dieser Weg heraus könnte irgendwohin führen – oder man springt in den Tod.



HALFWAY UP THE EAST WALL

56 Das ist der einzige Einsatz der Förderrampe, und sie transportiert dich in den Tod. Ich habe immer mehr Ideen, als ich verwenden kann. Das ist immer eine Gratwanderung.



PRIESTS' HOLE

57 Eine Sache, die uns die Aristokratie immer gelehrt hat: Man mordet, weil der andere der falschen Seite des Katholizismus angehört. Mittlerweile haben sie aber genug gelitten, sodass es uns nicht mehr erlaubt ist, jemanden am Laternenpfahl aufzuhängen.



EMERGENCY GENERATOR

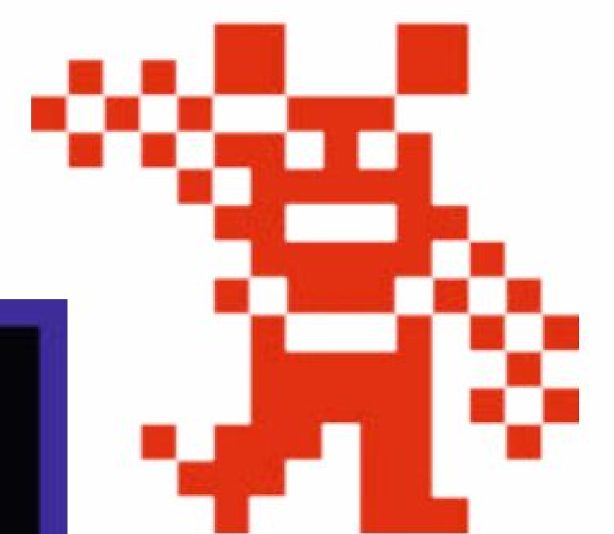
58 Ein fliegendes Schwein über einem Kraftwerk, das kann nur Battersea sein *[er bezieht sich auf das Cover des Pink Floyd-Albums Animals, Anm. d. Red.]*. Das hier ist Surbiton-On-Sea, es muss also im Süden sein.



DR JONES WILL NEVER BELIEVE THIS

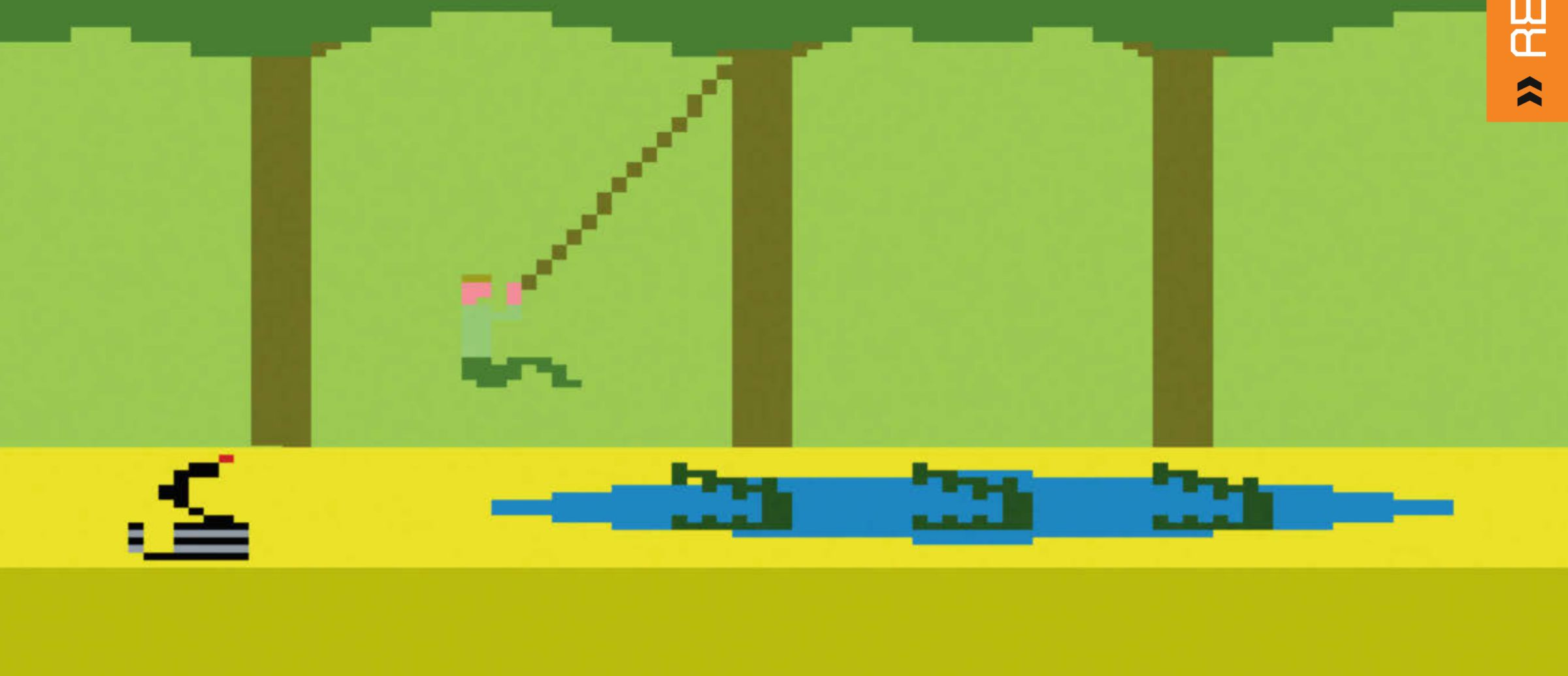
59 Auch wenn es plausibel erscheint: Das hat weder etwas mit *Indiana Jones* zu tun, denn die Filme hatte ich damals noch nicht gesehen, noch mit „Myth of Jones" des Philosophen Wilfrid Sellars. Jones ist einfach wie Smith ein geläufiger Name.





THE ATTIC

60 Ich war mir des Attic-Bugs nicht bewusst *[beim Betreten des Raumes wurden manche Räume beschädigt, Anm. d. Red.]*. Das Spiel war fast fertig, als man mir davon erzählte. Es wurde trotzdem veröffentlicht, nichts ist perfekt.



Pitfall

ARMER HARRY



» **PUBLISHER:** ACTIVISION
» **ERSCHIENEN:** 1982
» **HARDWARE:** ATARI 2600

Von Darran Jones

Armer alter *Pitfall*-Harry – du bist das Spielemaskottchen, das alle vergessen haben. Abgesehen von einem iOS-Spiel 2012 hat dich dein Markeninhaber Activision in den letzten Jahren einfach … fallen gelassen.

Obwohl ich selbst nie einen Atari 2600 besessen habe, war das bei einigen meiner Freunde anders, weswegen ich regelmäßig nach der Schule oder am Wochenende darauf spielen konnte. So lernte ich *Combat, Frostbite* und viele andere Atari-Klassiker kennen. Aber das Spiel, das ich am meisten liebte, war *Pitfall.*

Ich liebte *Pitfall* nicht nur, weil es so fortschrittlich wirkte, sondern auch wegen seines Helden Pitfall Harry. Ich liebte nämlich Indiana Jones (und ließ mich von meinen Freunden „Indi Darran Jones" nennen, als *Jäger des Verlorenen Schatzes* herauskam).

Wie Indy erkundete Pitfall Harry den Dschungel, mochte Schätze und war sehr sportlich. Für mich war das ein Held, mit dem ich mich identifizieren konnte! So wurde *Pitfall* das Spiel, nach dem ich immer fragte, wenn ich meine Freunde besuchte. Es ärgerte mich sehr, dass der Amstrad nie eine Portierung bekam, der Commodore C64 aber schon.

Ich behielt Pitfall Harry auch in den nächsten Jahren im Blick, auch wenn er nie den Status eines Mario oder Sonic erreichte. *Pitfall: The Mayan Adventure* war ein solides 16-Bit-Spiel mit prächtigen Animationen à la Shiny, *Pitfall 3D: Beyond The Jungle* verriet mir, dass Pitfall Harry erstaunlich ähnlich wie Bruce Campbell klingt.

Aber meine eigentliche Liebe bleibt das Original. Auch wenn Activision seinen frühen Helden vergessen hat: Ich habe das nicht! *

MAKING OF

GET DEXTER2 !!

***Get Dexter* hatte die Spieler begeistert und die Schneider-Charts gestürmt, dennoch erschien der Nachfolger erst zwei Jahre später. Entwickler Rémi Herbulot erklärt uns, wie er mit dem zweiten Teil den Schneider CPC an seine Grenzen brachte.**



FAKTEN

» **PUBLISHER:** ÈRE INFORMATIQUE
» **ENTWICKLER:** RÉMI HERBULOT, MICHEL RHO
» **JAHR:** 1988
» **SYSTEM:** SCHNEIDER CPC, ATARI ST
» **GENRE:** ADVENTURE

Mitte der 80er Jahre, in der ersten Blütezeit der Heimcomputer, konnte man erwarten, dass ein Bestseller gleich im folgenden Jahr einen Nachfolger bekommt. In Frankreich herrschte allerdings ein Mangel an professionellen Spieleprogrammierern, weshalb der Konvertierung erfolgreicher Spiele Vorrang gegenüber Neuentwicklungen gegeben wurde. Diese Vorgabe galt sogar für den Hit *Get Dexter*.

Dessen Entwickler Rémi Herbulot bestätigt uns das: „Mein Publisher zwang mich förmlich dazu, so viele Konvertierungen wie möglich zu machen. Es war eine kleine Firma, sie hatten außer unserem kleinen Team keine weiteren Programmierer. Also wurden einige meiner Urlaubspläne gestrichen, es gab immer viel zu tun! Ich hatte damals zwei Bestseller – den Flippersimulator *Macadam Bumper* und *Get Dexter*. Zu der Zeit kam viel neue Hardware auf den Markt, ich arbeitete also an Konvertierungen für den PC, MSX und Atari ST."

Nachdem er seine Verpflichtungen erfüllt hatte, begann Rémi, an seinem eigenen Projekt zu arbeiten. „Ich hatte schon früh die Idee, einen zweiten Teil von *Get Dexter* zu machen", erinnert sich Rémi.

„Ère Informatique gab mir die nötige Freiheit dazu. Ich habe ihnen natürlich von meiner Idee erzählt, und wir hatten einige Diskussionen über die Inhalte des Spiels. Ich war aber ihr Autor mit den meisten Bestsellern, also bekam ich einen Vertrauensvorschuss. *Get Dexter 2* sollte etwas mehr in Richtung Adventure gehen, wobei es immer noch viel zu erkunden geben sollte. Ich wollte nicht nur die Grafik und Animationen etwas verbessern, sondern auch den Look ändern. Also versuchte ich, die isometrische Perspektive zu optimieren."

Eine seiner Optimierungen waren die scheinbar nahtlos miteinander verbundenen Örtlichkeiten. Diese waren so gestaltet, dass der Spieler einen kleinen Einblick in den nächsten Spielabschnitt bekam.

„Dadurch ergaben sich aber noch andere Möglichkeiten", erinnert sich Rémi. „Gegner konnten dich jetzt über mehrere Bildschirme hinweg verfolgen. Natürlich hätte ich gerne mehr und vor allem intelligentere Gegner gehabt, aber die knappen 8-Bit-Ressourcen haben mir nicht mehr ermöglicht."

Um dem Spieler eine faire Chance zu geben, verstreute Rémi Nahrung und Fallen über seine Spielwelt. Mit den Mausefallen konnte Dexter sich der Nager erwehren, die ihn immerfort plagten. Mit Futter ließen sich größere Gegner ablenken.

„Das war vermutlich nicht meine außergewöhnlichste Idee, aber das wollte ich damit auch nicht bezwecken", schmunzelt Rémi. „Die ganze Zeit verfolgt zu werden kann



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

GET DEXTER (IM BILD)
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, VERSCHIEDENE
JAHR: 1986

GET DEXTER 2
SYSTEM: SCHNEIDER CPC, VERSCHIEDENE
JAHR: 1988

PURPLE SATURN DAY
SYSTEM: ATARI ST, VERSCHIEDENE
JAHR: 1989



» ***Get Dexter 2* war Rémi Herbulots letztes Spiel für den Schneider CPC.**



» [Schneider CPC] Eine der Aufgaben besteht darin, eine Orange zu pflücken.



» [Schneider CPC] Auffällige Items, wie gelbes Gras, sind oft nützlich.



» [Schneider CPC] Die Kranken erhalten erstklassige Pflege.



» [Schneider CPC] Auch ein einfacher Bürostuhl kann tückisch sein.

»Ich wollte etwas verändern und dabei nicht nur die Grafik und Animationen verbessern.« RÉMI HERBULOT

nach einer gewissen Zeit richtig nerven. Also musste ich etwas einbauen, das effektiv und intuitiv einzusetzen war. Wir hatten damals selbst ein paar Nagerprobleme, und so ließ ich mich eben inspirieren."

Dexter hatte eine etwas gewöhnungsbedürftige Begleitung, den Alien Scooter. „Es tut mir immer noch leid, dass ich Scooter in *Get Dexter* nicht sinnvoller eingesetzt habe", grämt sich Rémi. „Er war zwar recht witzig, aber ziemlich nutzlos. Scooter verhielt sich wie ein Hund, warum nicht also darauf aufbauen? Ich habe ihn also für den zweiten Teil so gestaltet, dass er manche Gegenstände apportieren konnte."

Damit Scooter nicht so allein war, baute Rémi ein paar weibliche Vertreter seiner Rasse ein. Mit diesen konnte Scooter jedoch nicht interagieren, sie waren lediglich dazu da, um ihn abzulenken. „Einer der damaligen Tricks war es, bereits vorhandene Codes erneut zu verwerten. Also war es leicht, die Xunkettes aus Scooters Code zu erschaffen, ohne viel Speicher dafür verwenden zu müssen", erklärt Rémi.

Trotz des knappen Speicherplatzes gelang es Rémi, die Spielwelt mit weiteren Charakteren zu befüllen. Dabei handelte es sich um Händler, bei denen Dexter Fundsachen verkaufen oder tauschen konnte. „Die Idee hatte ich von einem französischen Comic namens *Valerian*", erinnert sich Rémi.

„In dem Comic gab es ein witziges Trio, die Shingouz. Sie tauchten immer genau rechtzeitig auf, um etwas zu verkaufen oder zu tauschen. Ich liebte den Comic, und als ich die Swappis entwarf, wusste ich, dass sie wie die Shingouz sein mussten."

Neben neuen Bewohnern seiner Spielwelt machte sich Rémi auch Gedanken über ein verbessertes Spielprinzip. Die erste Hälfte des Spiels be- ▶



» [Schneider CPC] Scooter lässt sich gerne von den hübschen Alien-Damen ablenken.



SEITEN-SPRÜNGE

So spielen sich die verschiedenen Versionen.



SCHNEIDER CPC 6128

Dank des größeren Speichers der Disk im Vergleich zur Kassette schafften es 72 statt 52 Örtlichkeiten in diese Version. Zusätzlich fanden detailliertere Sprites, schönere Hintergrundgrafiken und mehr Gegner ins Spiel.



SCHNEIDER CPC 464

Die Konvertierung für den CPC 464 ist ungewöhnlich, da aus einer Version für eine Disk ein Spiel für eine Kassette gemacht wurde. Dennoch mussten bei den Rätseln keine Einschnitte vorgenommen werden.



ATARI ST

Wie fast immer sieht die ST-Version besser aus und hört sich besser an. Dank der höheren 16-Bit-Auflösung hat Dexter mehr Platz, um sich auszutoben. Dafür sind die Gegner um einiges stärker, was den Vorteil wieder wettmacht.

SO GEHT'S

Wie ihr den isometrischen Klassiker meistert.

SCHAU GENAU

■ Es gibt keine „Lückenfüller" in *Get Dexter 2* – jeder Ort kann einen wichtigen Gegenstand verbergen. Es ist also sehr wichtig, alles genau zu erkunden. Die Schauplätze im Freien sehen sich recht ähnlich, deshalb solltet ihr eine Karte mitzeichnen.



HILF DIR SELBST



■ Gerade die Anfangsphase kann sehr überwältigend wirken, da das Spiel keine Hinweise auf die Aufgaben gibt, die es zu bewältigen gilt. An vielen Wänden und Laternen sind Poster angebracht, die zumindest kryptische Tipps geben.

MIT BLOSSEN HÄNDEN

■ In *Get Dexter 2* gibt es keine Waffen im klassischen Sinn, die der Spieler aufnehmen könnte. Um die tierischen oder mechanischen Gegner zumindest etwas unter Kontrolle zu bringen, helfen riesige Mausefallen, Dynamit oder Power-Module.



AN DIE LADESÄULEN!

■ Dexter beginnt das Spiel mit 99% Energie. Unser heldenhafter Droide verliert jedoch bei jedem Fall aus größerer Höhe und bei gegnerischem Kontakt an Akkuladung. Damit ihm nicht komplett der Saft ausgeht, solltet ihr jede Ladesäule ansteuern, die ihr finden könnt.



AUSSERIRDISCH

■ Scooter, Dexters Gefährte, nervt zuweilen ziemlich. Durch einen Sprung auf den Kopf des Aliens kann Dexter aber höher gelegene Stellen erreichen. Zudem kann Scooter auf Anweisung Gegenstände aus gefährlichen Umgebungen apportieren.



»Mein Ziel war es, den Spielern eine große und abwechslungsreiche Spielwelt zu geben.« RÉMI HERBULOT

▶ stand aus drei Aufgaben, die auf verschiedenen Rätseln basierten. „Diese Aufgaben sollten sich voneinander so gut wie möglich unterscheiden. Mein Ziel war es, den Spielern eine große und abwechslungsreiche Spielwelt zu geben, die sie nach Lust und Laune erforschen konnten."

Eine der genannten Aufgaben bestand darin, mehrere Statuen zu finden und diese dann auf die zugehörigen Sockel zu platzieren. Dadurch konnte der Chef der Swappis befreit werden. Diese Idee wurde durch zwei Filmtitel inspiriert: „Es gab da einen französischen Film, den ich sehr mochte. Er hieß *L'Homme de Rio* (*Abenteuer in Rio*), von Philippe De Broca", erzählt Rémi.



» [Schneider CPC] Dexter braucht perfektes Timing, um den Wandlasern auszuweichen.

Er fährt fort: „Es war ein toller Abenteuerfilm mit viel Action und einer ordentlichen Portion Humor. Außerdem fand ich *Jäger des verlorenen Schatzes* ganz wundervoll. Spielberg selbst sagte, dass er sich von seinem französischen Kollegen inspirieren ließ. Um ein Beispiel zu nennen: In *L'Homme de Rio* gab es drei Statuen, die Licht reflektierten, um so den Standort des Schatzes preiszugeben. Nicht nur Spielberg fand die Idee toll, und statt eines Medaillons fanden die drei Statuen ihren Weg in mein Spiel!"

Rémi fügte er dem Spiel außerdem einige komische Elemente hinzu – wie den Bürostuhl, der sich eine Weile dreht und Dexter anschließend auf seinen Hosenboden wirft. „Es gab einige dieser kleinen Gags", schmunzelt er. „Sie waren nicht notwendig, um das Spiel zu beenden, sorgten aber für den ein oder anderen Lacher. Damals war es noch recht neu, dass man mit unscheinbaren Gegenständen interagieren konnte. Die Spieler hatten Spaß daran, mit der Umgebung zu experimentieren und diese Gags zu entdecken."



» [Schneider CPC] Bei den sogenannten Swappis könnt ihr Gegenstände tauschen.



» [Schneider CPC] Der Grand Swappi rückt das Buch erst nach langer Tauscherei heraus.



» [Schneider CPC] Quaks lieben Knochen, und hier gibt es einige.



Wer alle drei Aufgaben erfolgreich gemeistert hatte, durfte sich auf das Finale freuen, bei dem es ein Grab zu erforschen galt. „In der zweiten Hälfte des Spiels wollte ich ein Grab in den Stilen der Maya oder Ägypter simulieren", erklärt uns Rémi.

„In *Jäger des verlorenen Schatzes* begibt sich Indiana Jones in einen alten Tempelhügel, um dort ein goldenes Idol zu bergen, welches mit einigen Fallen geschützt ist. Ich habe ein ähnliches Umfeld gewählt. Das letzte Rätsel mit den Kristallen habe ich von Spielbergs *Unheimliche Begegnung der dritten Art*, dieser Film fasziniert mich bis heute."



» [Schneider CPC] Die Pyramiden sind Teil eines akustischen Rätsels.

Der zweite Teil des Spiels war deshalb kompakter und strukturierter als die offene Spielwelt zu Beginn. „Die Spieler konnten aber genauso viel Zeit damit verbringen", versichert Rémi. „Das Gameplay war anders, das stimmt. Es war etwas mehr so wie in *Get Dexter*, nur ohne die Erkundungstour. Es gab nur einen möglichen Weg, und die Rätsel mussten hintereinander gelöst werden."

Am Ende bekam das Spiel zwei Namen: *L'Ange De Cristal* in Frankreich und anderswo *Get Dexter 2*. „Leider verkaufte sich das Spiel nicht so gut wie der erste Teil", bedauert Rémi.



» [Schneider CPC] Um Protico rekonstruieren zu können, müssen zuerst alle Teile gefunden werden.

Dafür sieht er einen wesentlichen Grund: „*Get Dexter* konnte mit seinem neuen grafischen Stil verblüffen, denn zur damaligen Zeit gab es noch nicht viele Spiele für den Schneider CPC. *Get Dexter 2* kam zwei Jahre später auf den Markt, als die Menge an gutaussehenden Spielen deutlich größer war. Es war also erheblich schwieriger, die Leute von meinem Spiel zu überzeugen, weil die Konkurrenz so stark war."

Würde Rémi aus heutiger Sicht etwas an seinem Spiel ändern? Er lacht: „Das ist eine sehr schwierige Frage, weil ich alles neu machen würde! Es gibt einen Grund, warum ich meine eigenen Spiele nicht spielen kann – mir würden die vielen Fehler auffallen, die ich aber doch nicht mehr ändern kann. *Get Dexter 2* ist eines meiner Lieblingsspiele, denn außer der Musik habe ich alles alleine gemacht. Außerdem bekam es gute Kritiken, sowohl in Frankreich als auch im Vereinigten Königreich. Was will man mehr?" *



» [Schneider CPC] Mit dem Protico können tollwütige Quaks geheilt werden.



» [Schneider CPC] Manchmal hilft ein gut platzierter Köder weiter.



Machina Obscura

Vergessene Spiele-Maschinen



Von Winnie Forster

Commodore PET

Am Anfang waren Commodore-Spiele grün oder bernsteinfarben leuchtend vor schwarzem Hintergrund, und nicht gepixelt, sondern aus Satz- und Sonderzeichen zusammengesetzt, garantiert ohne Sprites oder Scrolling und völlig klang- und tonlos.

Die Fakten

Schreibmaschinen und andere Bürogeräte sind das Kerngeschäft der amerikanischen Firma Commodore Business Machines, die 1955 vom polnischen Holocaust-Überlebenden Jack Tramiel gegründet wird und 1962 an die Börse geht. Nach mechanischen Schreib-, Addier- und Kassierkisten (Foto: Commodore 202, 1969) fertigt und vermarktet CBM elektrische, dann digitale Rechner. Durch Übernahme des Chipherstellers MOS mausert sich CBM 1976 zur IT-Firma und stellt die PC-Serie PET vor.



Als Endstufe der PET-Serie protzt 1982 Commodores „Micro Mainframe" alias MMF 9000 alias Super-PET 9000: In einem Gehäuse, das dem 4001 ähnelt, stecken knapp 100 KByte Arbeitsspeicher und neben bewährtem MOS-Chip eine zusätzliche Motorola-CPU – via Kippschalter wird gewechselt! Teuerstes Zubehör ist eine mächtige Festplatte, die 7,5 MB speichert.

Nach klobigen Metallkisten setzt Commodore ab 1982 auf preisgünstige Kunststoff-Gehäuse. „Rechner nicht für Klassen, sondern Massen!", fordert Chef Tramiel von seinen Ingenieuren. Während PET sang- und klanglos eingeht, werden VC-20 und C64 zu Schlagern. Mit MOS-CPU sind beide Rechner den PET-Vorläufern technisch verwandt, profitieren aber von Fortschritten in der Fertigung und neuen Schaltkreisen für Grafik, Sound und Joystick.

Trotz starker Video- und Audio-Chips wiederholt der 16-Bit-Computer Amiga den C64-Erfolg nicht, verliert den wichtigen Heimmarkt USA an Wintel und den Game-Sektor an Newcomer Nintendo. In Europa, wo Amiga beliebt ist, bleibt man zu lange auf 16-Bit hängen, statt technisch voranzuschreiten: Gegen das, was japanische Konkurrenten in den 90er-Jahren ertüfteln, hat Commodores letztes Spielgerät CD32 keine Chance. 1994 macht die Firma dicht.





» Der erste PET hat das SF-Kürzel „2001" als Modellnummer, noch eine eingebaute Datasette und eine zu kleine „Mickey Mouse"-Tastatur.

Bis heute streiten sich IT-Fachleute: Welche Firma hat den „PC" erfunden, fließbandgefertigt und flächendeckend in die Geschäfte gebracht? Die Frage ist knifflig, weil es in den 70er Jahren eine Computerindustrie, die sich an Büros und Privathaushalte wendet, schlicht noch nicht gibt. IBM und ein paar wenige etablierte Hersteller bauen raumfüllende „Micro-" und „Mini-Computer" für Forschungsstätten oder fürs Militär. Gleichzeitig entsteht eine neue Riege junger Hacker und Bastler, die Rechenleistung endlich klein und für jedermann erschwinglich haben wollen. Diese Newcomer und Garagen-Start-ups fertigen nicht in Serie, sondern in Handarbeit, und verscherbeln Technik-Bausätze via Post.

Als die US-IT-Schmiede MOS den Billig-Chip 6502 vorstellt, bauen ihn Steve Wozniak und Steve Jobs in ein Holzgehäuse, löten ein paar Schaltkreise und 4 Kilobyte RAM dazu und bieten ihre Kiste ab Sommer 1976 für 666,66 US-Dollar als „Apple-1" an. Aus der rudimentären Vorstufe wird 1977 der leicht bedienbare Apple II. Im gleichen Jahr und mit gleicher Zielsetzung, aber aus dem Elektronik-Einzelhandel, kommt der TRS-80,



» Unter dem Metallgehäuse stecken Schaltkreise ohne Grafik- oder Sound-Chips.

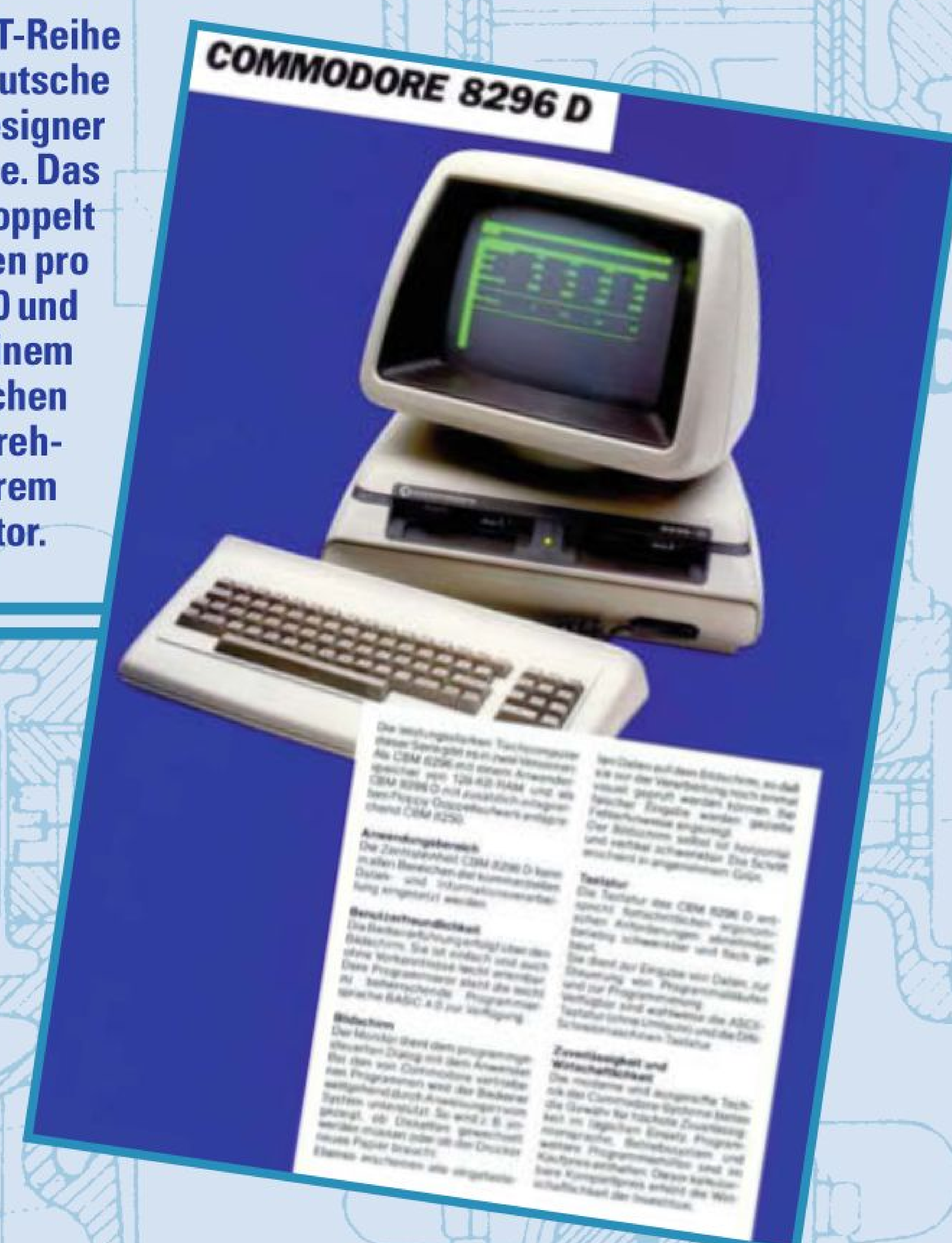
» Commodores erste Computer-Anzeigen richten sich an Krawattenträger in Klassenzimmer und Büro.







» Voll ausgebaut und stolz als „Pionier und Anführer" präsentiert Commodore die PET-Familie 1982, als sie technisch längst obsolet ist. Die Zukunft gehört dem unscheinbaren VC-20 links unten …



» Die letzte PET-Reihe entwerfen deutsche Produktdesigner und Ingenieure. Das Modell SK verdoppelt die Buchstaben pro Zeile auf 80 und steckt in einem futuristischen Gehäuse mit dreh- und kippbarem Monitor.

den die US-Kette Tandy für 599 US-Dollar verkauft. Prophetisch spricht das Marketing vom „wichtigsten, nützlichsten und aufregendsten Produkt der Firmengeschichte", das für „jedermann in der zivilisierten Welt" notwendig sei.

Ähnlich sieht das der dritte Bewerber im Kampf und Preiskrieg um den neuen Heimcomputer-Markt – Commodore Business Machines. 1976 holt Jack Tramiel den Chip-Entwickler Chuck Peddle an Bord und macht dessen MOS-Team zu seiner Hardware-Abteilung. Auch Atari verbaut den 6502-Chip in Spielkonsolen und Computern. Letztlich starten alle vier Firmen mit eigenen Rechnern – der erste „Hardware War" dauert fünf Jahre, bis etwa 1982.

Commodores Beitrag zur ersten Generation von Hobby-Computern ist der „Personal Electronic Transactor", ein Computer mit Monochrom-Monitor und Datasetten-, später Floppy-Laufwerk. Die niedliche Bezeichnung PET („Haustier") muss CBM nach den ersten Modellen aus rechtlichen Gründen wieder aufgeben, weil ein französisches Unternehmen protestiert. Doch die User halten hartnäckig und bis heute an dem Kürzel fest. Im Debütjahr 1977 zahlen Computer-Enthusiasten 600 US-Dollar für die Einheit aus 4-KB-Rechner, Datasette und 9-Zoll-Monitor, die recht altertümlich verarbeitet und fehleranfällig ist. Die zu kleinen Tasten (die Commodore von einer älteren Rechenmaschine übernimmt) werden als „Mickey Mouse"-Tastatur verspottet und 1978 durch eine professionelle Schreibmaschinentastatur ersetzt. Die eingebaute Datasette entfällt bald zugunsten externer Peripherie. CBM erhöht das Mindest-RAM schrittweise auf 8, 16, 32 und in den 80er Jahren schließlich 96 KB. Außerdem gibt es externe Speicherlösungen wie die mächtige Doppel-Floppy CBM 3040 sowie frühe Drucker wie CBM 3022 und 3023 (von Epson in Japan gefertigt). Ab 1981 haben die CBM-Rechner „riesige" 12-Zoll-Monitore.

Nach den Modellreihen 2001, 3001 und 4001 erscheinen 1982 die letzten PET-Varianten: Der CBM 8032 wird nicht mehr in den Staaten, sondern in Braunschweig gestaltet und bekommt 1982 in der Ausführung SK (für „separates Keyboard") ein futuristisch geschwungenes Gehäuse. „Für die letzte Serie wollten wir ein exotisches Design", erinnert sich MOS-Ingenieur Charles Winterble, der sich in Europa nach einer geeigneten Design-Agentur umsieht: „Ich flog zu Porsche, um am Gehäuse zu arbeiten; [geplant war] eine Reminiszenz an den Porsche 928." Obwohl letztendlich nicht Stuttgart, sondern eine Agentur in Boston das Gehäusedesign liefert, behält Commodore den Projektnamen bei: Aufgrund der geschwungenen Kunststoffhüllen für den Rechner und den dreh- und kippbaren Monitor werden die in Deutschland entwickelten und produzierten 8032SK-Rechner als „Porsche-PET" bezeichnet. Die Zubehörpreise sind fürstlich, die 5-MB-Winchester-Festplatte kostet anfangs 10.000 Mark.

Doch im Gegensatz zu Apple und Atari liefert Commodore bei der Serie keine Pixelgrafik, keine Farben, keinen Sound, keine Joystick-Buchsen. Deshalb holen sich nur wenige Privatanwender einen CBM-Computer. Verbreitet sind die Rechner um 1980 lediglich an deutschen und britischen Schulen. Vielleicht, weil sich 20 Kilo nicht so leicht klauen lassen? Wohl eher, weil die Textkisten kaum zum Daddeln verführen. Denkste: Obwohl ihm Sound und Grafik fehlen, erhält der PET ein paar Dutzend Spiele, semiprofessionell meist in BASIC entwickelt.

Für PET schreibt der spätere Atari-Mann und GDC-Gründer Chris Crawford sein Debüt *Tanktics*, Scott Adams konvertiert ein paar seiner Adventures, und die Brettspiel-Fans Jon Freeman und Jim Connelly vermarkten *Orion*-SF-Taktik und *Apshai*-RPGs als Automated Simulations. In England verwaltet Mike Singleton auf PET seine Play-by-Mail-Simulation *Star Lord*. Letztlich (und im Gegensatz zu Apple II und Atari 800) bleibt PET jedoch eine Machina Obscura für Gamer. Auf dem Spielmarkt punktet Commodore erst ab 1982, mit VC-20 und C64. *

TOP 3 COMMODORE PET



LANDER

Mondlandung ist das typische Spiel der 8-Bit-Frühzeit: Über die PET-Tastatur kontrolliert man den Schub, um die Raumkapsel zu bewegen und sanft aufzusetzen, und behält dabei den Sprit im Auge. Erste Varianten programmieren Chuck Peddle und Leonard Tramiel, der Sohn des Firmengründers, sie erscheinen als Listing im Handbuch. Als *Jupiter Lander* wird die Simulation farbig, 1981 zum VC-20-Starttitel und ein Jahr später das erste C64-Spiel.



TEMPLE OF APSHAI

Computer-RPGs, die sich in ihrer Komplexität mit Pen-and-Paper-Vorbildern messen können, gibt's erst in den 80er Jahren. Automated Simulations (die spätere Firma Epyx) leistet 1979 Pionierarbeit mit einer Solo-Expedition, die ihre Umgebung rudimentär in Linien und Monster als Klötzchen zeichnet. Im Gegensatz zu *Rogue*-Dungeons ist der *Apshai*-Tempel nicht prozedural generiert, sondern en détail von Brettspielprofi Jon Freeman gestaltet.



STAR FORCE

Dass der PET nur Satz- und Sonderzeichen darstellt, hält ehrgeizige Gamedesigner nicht davon ab, mit ihm in den 3D-Weltraum und in Star-Wars-Action zu starten. *Star Force* simuliert zoomende Tie-Fighter, einen bildschirmfüllenden Petscii-Todesstern und ein HUD mit Radarfunktion. So wird der Bürorechner zum SF-Cockpit und der numerische Block der Tastatur zum Steuerknüppel. Den Ballerfinger hält man besser im Zaum, weil sonst der Bord-Laser überhitzt.

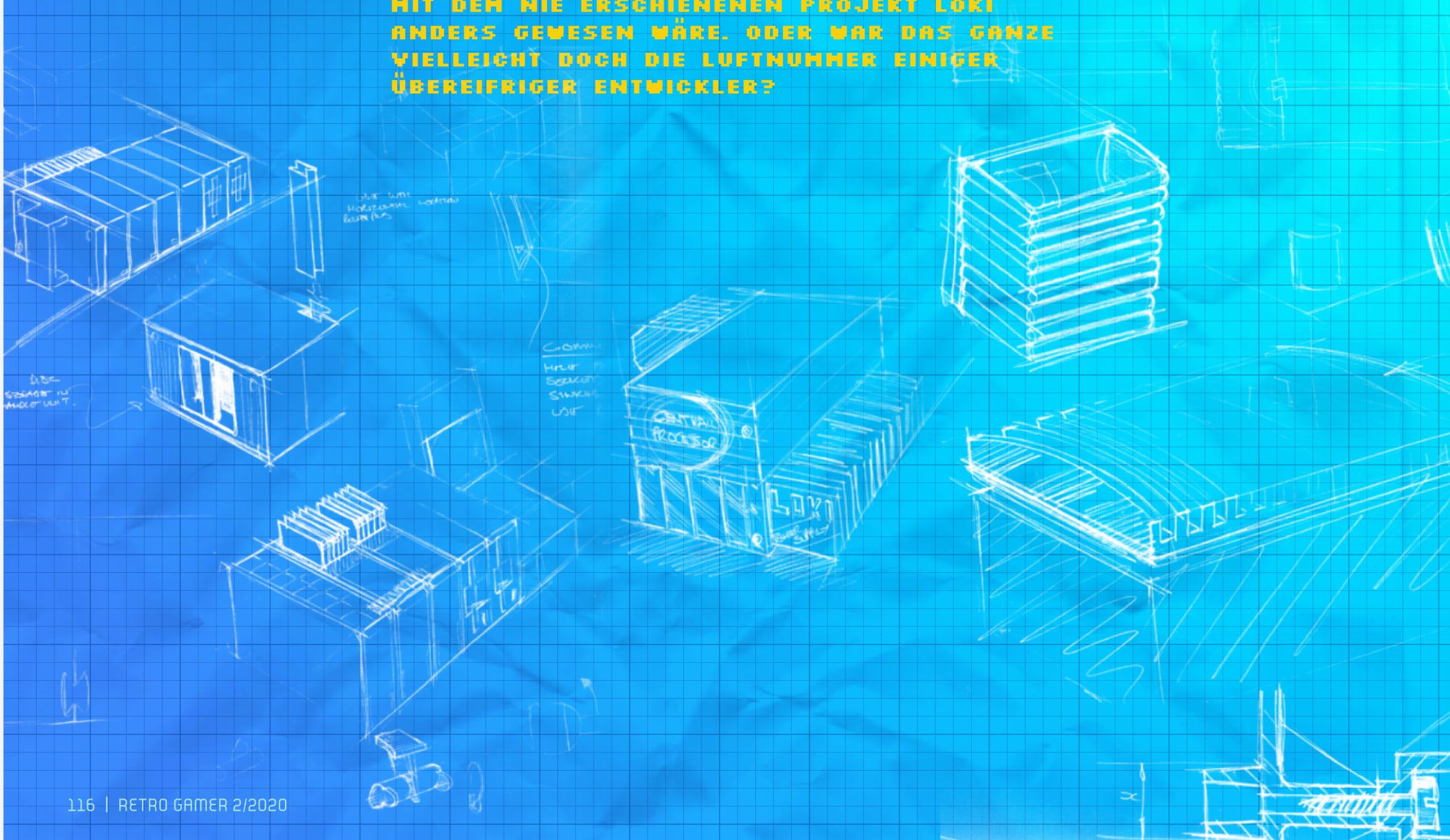
Hardware-Fotos: Volkscomputer: Aufstieg und Fall des Computer-Pioniers Commodore von Gameplan.de

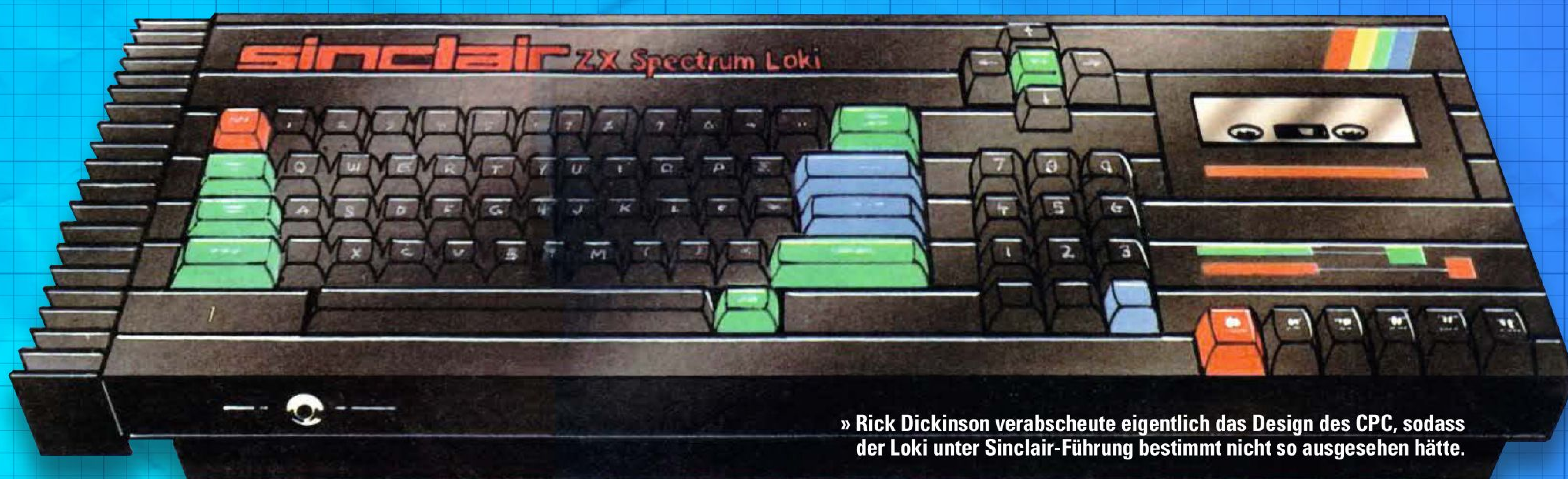


LOKI

Der vergessene Spectrum

DER 1982 EINGEFÜHRTE ZX SPECTRUM BEKAM NIE EIN VOLLWERTIGES UPGRADE VERPASST, KEINEN ECHTEN NACHFOLGER. RETRO GAMER VERSUCHT DIE FRAGE ZU KLÄREN, OB DIES MIT DEM NIE ERSCHIENENEN PROJEKT LOKI ANDERS GEWESEN WÄRE. ODER WAR DAS GANZE VIELLEICHT DOCH DIE LUFTNUMMER EINIGER ÜBEREIFRIGER ENTWICKLER?





» Rick Dickinson verabscheute eigentlich das Design des CPC, sodass der Loki unter Sinclair-Führung bestimmt nicht so ausgesehen hätte.



Jim Bagley

■ Jim ist für sein 8-Bit-Know-how bekannt und arbeitet derzeit im Team des Spectrum Next.



Rick Dickinson

■ Der verstorbene Rick Dickinson entwarf den ZX81, den ZX Spectrum und den Sinclair QL.



Sir Clive

■ Der Chef von Sinclair Research wusste nichts von der Existenz des Loki-Projekts.



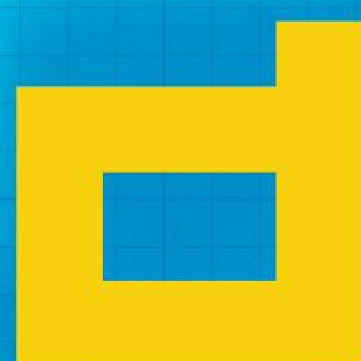
Steve Turner

■ Von Steves Firma Graftgold kamen ein paar der kultigsten Spectrum-Spiele.



Bob Pape

■ Der altgediente Entwickler vergleicht den Loki gern mit Segas Master System.



Die Entwicklungsabteilung von Sinclair war schon immer geheimnisumwittert. Nach Aussagen ehemaliger Mitarbeiter wurden dort ständig mehrere Projekte gleichzeitig verfolgt, sodass man leicht die Übersicht verlieren konnte, was sich in der Konzept- und was bereits in der Prototypenphase war. Im Jahr 1985 begannen drei Kollegen – Martin Brennan, John Mathieson und Ben Cheese – still und heimlich mit der Entwicklung eines neuen Computers, von dem laut Sinclair-Entwickler Rick Dickinson sogar der Firmengründer Sir Clive Sinclair nichts ahnte.

Das Projekt wurde nach dem nordischen Gott Loki benannt, der als hinterlistiger Gauner gerne Dinge stibitzte – schließlich sollte sich das Gerät bei den besten Features der Konkurrenz „bedienen“, in diesem Fall bei den beiden 16-Bit-Neuankömmlingen Amiga und Atari ST. In bester Sinclair-Tradition sollte der Loki die gleiche Leistung wie die Konkurrenz zu einem Bruchteil der Kosten anbieten. Dieser kühne Plan wurde in einem fünfseitigen internen Dokument erläutert, das auf den 16. Januar 1986 datiert ist und den unbescheidenen Titel „Specification of the Super Spectrum Entertainment Engine“ trägt.

Sechs Monate später hatte das Schriftstück seinen Weg in die Presse gefunden, die wesentliche Punkte daraus veröffentlichte. Der Loki sollte demnach einen Z80H-Prozessor mit 7 MHz erhalten (doppelt so schnell wie der Spectrum), 128 KB RAM und 64 KB Videospeicher bieten und mit 512x212 Pixeln und 256 Farben aufwarten. Außerdem sollte er zum Spectrum kompatibel sein und ein eigenes BASIC sowie diverse Anwendungen für Texte, Bilder, Animationen und Musik mitbringen – und das alles für 200 Pfund, was nur ein Achtel dessen gewesen wäre, was damals ein Amiga 1000 kostete.

> »Wäre der Loki tatsächlich erschienen, gäbe es Sinclair vielleicht heute noch.«
> RICK DICKINSON

Zu schön, um wahr zu sein? Diese Frage stellte sich gar nicht mehr, da die Computersparte von Sinclair Research im April 1986 von Amstrad übernommen wurde und damit zu existieren aufhörte. Der Loki war zwar vermutlich Teil des Deals, doch Amstrad hatte nur Augen für den Spectrum und stampfte sofort das Business-Gerät QL sowie den seit Jahren in der Entwicklung befindlichen tragbaren Spectrum Pandora ein (siehe Kasten). Mit dem Loki hatte Alan Sugars Firma zwar eine „Geheimwaffe im 8-Bit-Krieg“ erworben, wie es einige Redakteure damals formulierten, doch Amstrad hatte keine Lust, ein derart vages Konzept zu finanzieren. Amstrad wollte lediglich den Spectrum in die eigene CPC-Linie einpassen und als Einstiegs- ▶



»Das fehlende Diskettenlaufwerk wäre ein großer Nachteil gewesen. Kassetten waren damals schon veraltet.«

STEVE TURNER

gerät positionieren – daher auch die schnelle Markteinführung des Spectrum +2 im September 1986.

In Sinclair-Kreisen erlangte der aufgegebene Loki bald mythischen Status. Doch was wissen wir abgesehen vom Spezifikationsdokument wirklich über das Gerät? Und wäre es tatsächlich eine mächtige Spielemaschine geworden? Um die erste Frage zu beantworten, hilft das Manuskript, das **Retro Gamer** einsehen durfte. Dort lesen wir unter anderem, dass „die Grafikeinheit bessere Animationen als bei allen anderen existierenden Heimcomputern“ erlauben und der Sound „die Qualität eines kommerziellen Synthesizers“ bieten sollte. Weiter heißt es dort: „Die innovativen Features ermöglichen es, das Gerät (zu diesem Preis) an eine viel breitere Zielgruppe zu vermarkten als nur an Spieler und Bastler.“ Natürlich beweisen Behauptungen nicht, dass das möglich gewesen wäre, aber wir können immerhin folgern, dass der Loki keine reine Spielemaschine werden sollte, sondern ein Unterhaltungsgerät für verschiedenste Zwecke.

Die meisten Details über den Loki waren bereits zur Presse durchgedrungen, allerdings nicht das Gehäuse des Geräts. So brachte das Magazin *Sinclair User* ein Bild, das im Prinzip ein CPC 464 mit „Sinclair“-Aufschrift war, da dem Entwurfsdokument zu diesem Thema kaum Informationen zu entnehmen waren. „Das eigentliche Gerät ist in einem Gehäuse mit eingebautem Netzteil und proprietärer Tastatur enthalten“, ist dort nur zu lesen, und: „Bestimmte Peripheriegeräte können angeschlossen werden […] Diskettenlaufwerk, Musik-Keyboard, Lichtgriffel, RAM/ROM-Erweiterung. Sie werden von Sinclair hergestellt und direkt mit dem Gehäuse verbunden oder im Gehäuse installiert.“ Dies passt zu Rick Dickinsons Aussagen über Lokis modularen Aufbau. „[Loki war] komplett erweiterbar“, kommentierte er frühe Entwürfe, die er 2007 auf Flickr zeigte.

Um zumindest vorsichtig abzuschätzen, wie sich der Loki im Spielemarkt geschlagen hätte, zeigen wir das Dokument zwei berühmten Spectrum-Entwicklern. Steve Turner von Graftgold hatte sich 1986 noch euphorisch zum Loki geäußert und ihn als „Traum eines jeden Spielers“ bezeichnet. Heute bezweifelt er, dass der geringe Speicher für Grafik und Sound ausgereicht hätte: „Von den 64 KB des Videospeichers wären 53 KB vom Bildschirm benötigt worden, sodass für die Spielgrafik nur noch 11 KB übrig gewesen wären. Daher hätten die meisten Grafiken im Hauptspeicher untergebracht werden müssen, auf den die Video-Hardware aber anscheinend keinen Zugriff hatte. Wenn der Blitter über Paging Zugriff auf das RAM gehabt hätte, wäre es auf die Geschwindigkeit dieser Operation angekommen. Das wäre aber bestimmt viel langsamer gewesen, als direkt auf den Videospeicher zuzugreifen.“

»Ich hätte vermutlich genauso gerne für den Loki programmiert, wie ich es jetzt für den Next tue.«

JIM BAGLEY

Auch das fehlende Diskettenlaufwerk gibt Rätsel auf. „Im Vergleich mit dem Atari ST und dem Amiga wäre das Fehlen eines Laufwerks ein großer Nachteil gewesen“, fährt Steve fort. „Das Nachladen von Sound und Grafik von Kassette wäre langsam gewesen, ein Diskettenlaufwerk aber vermutlich zu teuer. Kassetten waren damals schon veraltet.“

„Eigentlich sieht das schon aus wie eine Spielekiste, für die man gerne programmieren würde – wenn man die beschränkte Hardware berücksichtigt. Die Portierung von Spielen wäre wohl schwer geworden, weil man die Anzahl von grafischen Elementen auf dem Bildschirm hätte herunterschrauben müssen. Die Spiele hätten spezielle Konsolentitel mit beschränkter Grafik sein müssen. Ich wüsste nicht, welches der damaligen Spiele von Graftgold dafür geeignet gewesen wäre, da sie alle sehr viele sichtbare Sprites gleichzeitig hatten. Insgesamt wäre Loki wohl zu spät gewesen, um grafisch mit Amiga und ST zu konkurrieren – und zu teuer, um mit den Konsolen zu konkurrieren.“

»Sie haben so ungefähr alles außer einem Taschenmesser eingebaut, um das Gerät attraktiver zu machen.«

BOB PAPE

Auch der altgediente Z80-Entwickler Bob Pape sieht die Verbindung zu den Konsolen, da er sowohl für den Spectrum (*R-Type*, *Dragon Breed*) also auch für das Sega Master System (*Shadow of the Beast*) programmiert hat. „Die Spezifikationen sind sehr ähnlich zu denen des Master Systems“, sagt er. „Der große Vorteil des SMS und anderer Konsolen waren die Cartridges mit ihren blitzschnellen Ladezeiten. Dies schien der Loki bewusst zu ignorieren – vielleicht weil die Produktion von Cartridges die Möglichkeiten von Sinclair überstieg? Es gab zwar immer noch die Datasette, aber wenn man an die nervtötend lange Ladezeit eines 48-KB-Spectrum-Programms denkt – wie lange hätte dann erst etwas in die Richtung 256 oder gar 512 KB gedauert?“

Bob glaubt, dass der Loki es gegen das 1987 erschienene Master System schwer gehabt hätte, das ebenfalls sehr preisgünstig war. „Vom Standpunkt eines Spielentwicklers aus betrachtet gibt es nichts, was den Loki besser gemacht hätte als das Master System. Das basierte ebenfalls auf einer Z80-CPU, allerdings mit niedrigerer Taktrate. Die drei Grafikmodi sind zwar definitiv eine Verbesserung zum 48K-Spectrum und hätten hübschere Darstellungen ermöglicht, allerdings sieht es nicht so aus, als würden sie Paletten unterstützen. Wenn es keine undokumentierten Features gibt, dann scheinen auch weder Hardware-Scrolling noch Hardware-Sprites geplant gewesen zu sein. Die Idee, mit einem Lichtgriffel die Grafiken zu erstellen und zu bearbeiten, hätte sowohl vom praktischen Standpunkt als auch von der Hardware her nicht funktioniert.“

Bob fährt fort: „Ich bin der Meinung, dass das alles nicht funktioniert hätte. Diese endlose Liste an Schnittstellen, Steckern, Verbindungen und Hardware-Features vermittelt den Eindruck, dass die Entwickler so ungefähr alles außer einem Taschenmesser einbauen wollten,


Super
Amstrad has Sin
the £200 SuperS
the Amiga shou

die LOKI-EXPERTEN

Wir sprechen mit den Technikern hinter dem Projekt.



» Das Technik-Team von Flare bewirbt auf einem Cover die Flare-One-Hardware.

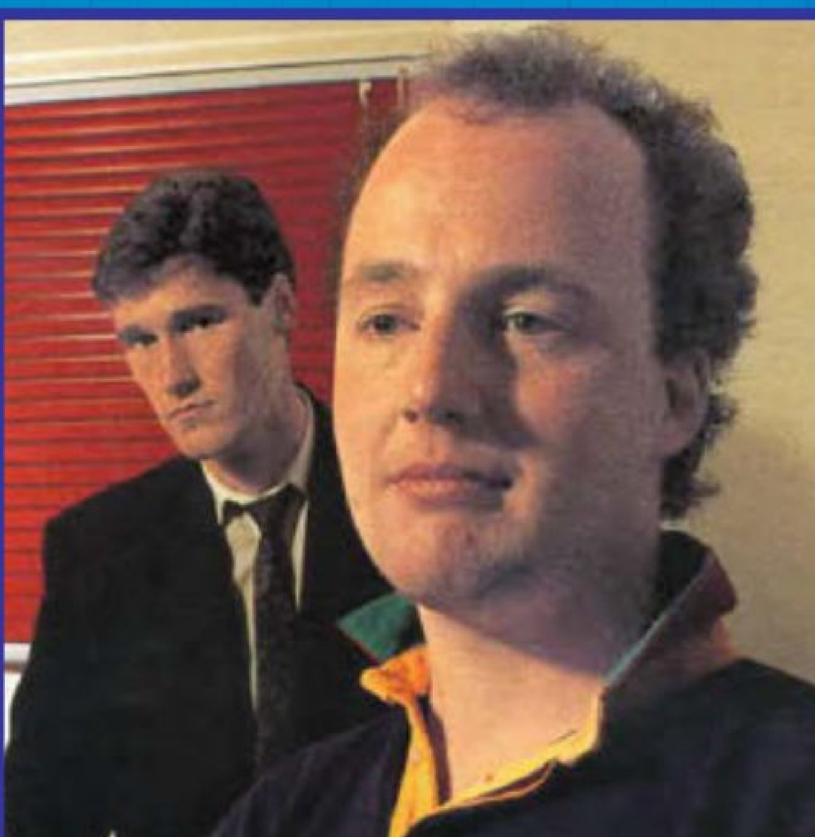
RG: Das Alleinstellungsmerkmal des Loki war „Amiga-Power zu einem Bruchteil des Preises". War dies das Hauptziel des Projekts?
John Mathieson: Das Ziel war schon, einen Spectrum-Nachfolger für den Gaming-Markt zu machen. Wir sahen uns also den Amiga an und fanden, dass er technisch überzogen war und dass wir dieselbe Leistung mit weniger Silizium hinbekommen konnten.
Martin Brennan: Der Amiga beeindruckte uns, aber er war zu teuer und hatte viele Funktionen doppelt. Außerdem nutzte er Bit Planes (ein Pixel wird durch Bits an verschiedenen Adressen repräsentiert), während wir Pixel-Adressierung (ein Pixel liegt an einer bestimmten Adresse) bevorzugten. Wir glaubten, dass unser Ansatz besser für fotorealistische Grafik war.

RG: Warum wolltet ihr einen Z80 statt eines 68000 einsetzen? Wegen der Kompatibilität?
JM: Nein, da ging es nur um die Kosten. Wenn das Projekt weitergegangen wäre, hätte sich das vielleicht noch geändert.
MB: Wir dachten nicht an Kompatibilität zum Spectrum, kannten den Z80 aber besser und der 68000 war damals viel teurer. Wenn Co-Prozessoren die ganze Arbeit tun, dann muss die CPU auch nicht so leistungsfähig sein.

RG: Die Entwürfe von Rick Dickinson zeigen ein unkonventionelles Design, bei dem Hardware-Erweiterungen modular angesteckt werden können. Hattet ihr das so vorgestellt?
JM: Rick machten all diese Entwürfe Spaß und wir wollten sehen, was davon hängen blieb. Bei uns allen war schließlich noch das Problem der herausfallenden RAM-Packs beim ZX81 sehr gegenwärtig.

RG: Rick ist der Meinung, dass die Geschichte ganz anders verlaufen wäre, wenn Sinclair den Loki tatsächlich hergestellt hätte. Glaubt ihr auch, dass das Gerät im damaligen Markt Erfolg gehabt hätte?
JM: Sinclair hat bei seinen Produkten viele Fehler gemacht. Der Gewinn beim Spectrum war nicht gerade hoch, das Geschäft konnte so nicht funktionieren. Es hat nur wegen seines explosionsartigen Wachstums so lange überlebt.
MB: Durch die Kompatibilität zum Spectrum wäre es vielleicht rentabel gewesen. Ich habe immer an das Potenzial des Loki geglaubt, deshalb haben wir ja auch Flare Technology gegründet.
JM: Der Flare One war ein würdiger Nachfolger des Loki. Mit dem Konix-Multisystem wäre er ja auch beinahe auf den Markt gekommen.

RG: Was denkt ihr nach all den Jahren über das Spezifikationsdokument?
JM: Es ist eine wilde Mischung aus ausgereiften Ideen und ein bisschen Spekulation. Die „Synthesizer"-Idee stammte von Ben Cheese und wurde mit dem Flare One in die Realität umgesetzt. Bei der Beschreibung der Grafik erkenne ich meine und Martins Handschrift. Die architektonischen Details resultierten aus ein paar Ideen, die wir beim Mittagessen im Pub hatten – sie scheinen nicht ganz durchdacht zu sein. Manches wirkt in Nachhinein auch lächerlich, etwa die Aussage, dass ein Z80 mit 7 MHz ausreichen würde. Ich glaube nicht, dass uns Clive das so abgekauft hätte.
MB: Acht Bit pro Pixel, Genlocking, ein Interrupt pro Zeile, gesampelter Sound und Lichtgriffelunterstützung – das klingt nach mir. Sieht alles umsetzbar aus und nach ziemlich bescheidenen Zielen, möchte ich behaupten.


» Von Martin Brennan (links) und John Mathieson stammten die technischen Spezifikationen des Loki.

» In diesem Gebäude von Sinclair Research wurde der Loki erdacht.



» Dieses Magazin von 1986 „enthüllte" die Existenz des Loki.



» „Alles, was der Amiga hätte sein können" – im Nachhinein eine doch sehr gewagte Aussage.

die Coupé-Connection

Laut Spezifikation hätten die Spiele auf dem Loki wohl so ähnlich wie die auf dem SAM Coupé ausgesehen. Wir vergleichen fünf Spectrum-Titel mit ihren SAM-Äquivalenten, um ein Gefühl für den Loki zu bekommen.

» Linke Bild-Spalte: Spectrum ZX.

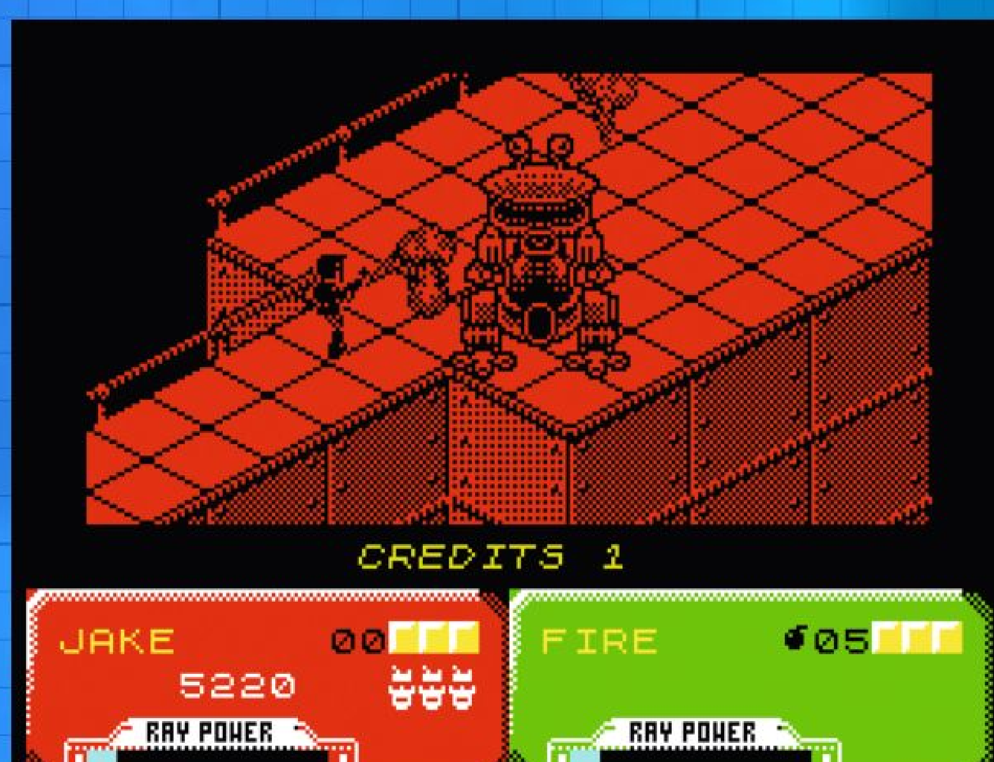
» Rechte Bild-Spalte: SAM Coupé.

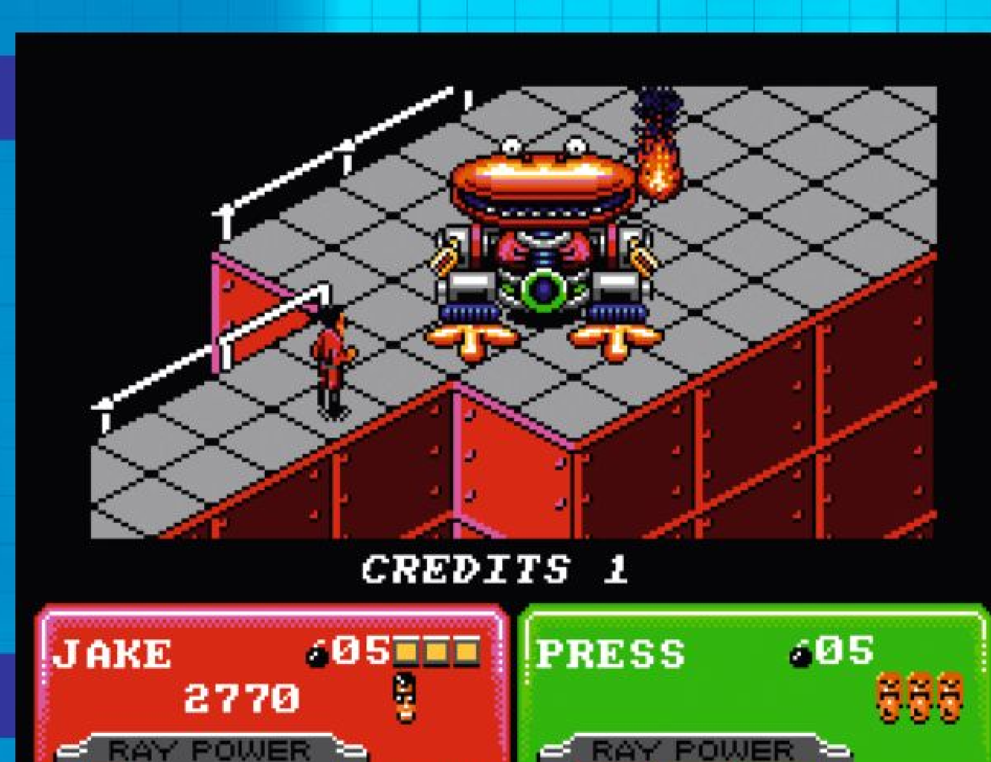




Defenders of the Earth

■ Als eines der ersten Spiele auf dem SAM war *Defenders* mit seinen detailreicheren Hintergründen und farbenfroheren Sprites der Spectrum-Version klar überlegen. Der Titel hätte mit dieser Grafik ohne weiteres als Amiga- oder ST-Spiel durchgehen können.





Escape from the Planet of the Robot Masters

■ Durch die Farbe wirkt die isometrische Grafik im Vergleich zur monochromen Spectrum-Fassung viel plastischer. Vielleicht wäre auf dem Loki sogar das Scrolling der Automatenversion drin gewesen.





F-16 Combat Pilot

■ Die SAM-Version dieser Militär-Sim wurde nie veröffentlicht, doch in der Demo sieht man schattierte Flächen im Gegensatz zur Drahtgitterdarstellung auf dem Spectrum. Vielleicht wäre sie auf dem Loki nicht so kriechend langsam wie auf dem SAM gewesen.





Lemmings

■ Dieser Klassiker kam ziemlich spät und konnte durch den Mangel an Farbe den Cartoon-Charakter des Titels nicht gerade hervorheben. Die SAM-Fassung ist hingegen viel näher am Amiga-Original, wobei der schmalere Spielbereich einen Kompromiss darstellt.





Pang

■ Diese SAM-Umsetzung von 2015 kann den 16-Bit-Versionen durchaus das Wasser reichen und ist mit dem Automaten vergleichbar. Der Spectrum-Port dagegen macht zwar Spaß, die Grafik ist allerdings sehr grobkörnig – vergleicht einfach mal den Fuji!



» Der verstorbene Rick Dickinson zeichnet auch für den Look des Spectrum Next verantwortlich.

»Die architektonischen Details resultierten aus Ideen, die wir im Pub hatten.«

John Mathieson

um das Gerät attraktiv wirken zu lassen. Loki klingt nach einer letzten Verzweiflungstat, um die Kunden zu überzeugen, dass Sinclair doch noch etwas draufhat. Falls Sinclair es wirklich für 200 Pfund auf den Markt bringen hätte können, hätten sich vielleicht ein paar Geräte verkauft. Allerdings nicht viele, denn der Preis der 16-Bit-Systeme sank beständig, und 16-Bit war besser, schneller und hatte mehr Sex-Appeal.“ Sein Fazit ist vernichtend: „Es ist für mich schwer vorstellbar, dass irgendein Benutzer wirklich geglaubt hätte, eine möglichst billige 8-Bit-Maschine könne es tatsächlich mit Amiga oder ST aufnehmen.“

Diese Einschätzung erinnert uns an den SAM Coupé, ein weiteres 8-Bit-System, das den Spectrum verdrängen sollte. Es bot ebenfalls einen Z80-Chip und verbesserte Videomodi, während es Spectrum-kompatibel blieb. Als es jedoch 1989 viel zu spät erschien, konnte es mit den 16-Bit-Geräten nicht mehr mithalten. Ein ähnliches Schicksal ereilte auch die CPC-Plus-Reihe von Amstrad.

Trotz der harten Urteile der beiden Profis ist die DNS des Loki in zwei anderen Geräten zu finden: Nach der Übernahme durch Amstrad gründeten Martin Brennan, John Mathieson und Ben Cheese die Firma Flare Technology und entwickelten dort den Flare One als Machbarkeitsstudie. Das System, das vom Loki abgeleitet und mit vier Custom Chips ausgestattet war, wurde wiederum vom Hardware-Hersteller Konix als Basis für ihr Multisystem ausgewählt. Das Multisystem erreichte fast die Marktreife, es wurden bereits mehrere Spiele dafür entwickelt. Doch dann ging Konix das Geld aus und das Projekt schaffte es nicht in die Regale. Aus Flare One wurde Flare Two, dessen Hardware von Atari aufgekauft und als Grundlage für das Projekt „Panther“ verwendet, das später als Atari Jaguar mit 64 Bit realisiert wurde.

Inzwischen ist die Technik weiter vorangeschritten und der Erfolg des Kickstarter-Projekts „Spectrum Next“ beweist, dass es immer noch viele Spieler gibt, die einen weiterentwickelten Spectrum wollen. Spectrum-Next-Entwickler Jim Bagley versteht die Vergleiche zwischen dem Next und dem Loki. „Bis ich zum Next-Team gestoßen bin, hatte ich noch nie etwas vom Loki gehört“, verrät er. „Es gibt tatsächlich Ähnlichkeiten bei den Spezifikationen, etwa den hochgetakteten Z80. Aber wir haben im Gegensatz zum Loki Hardware-Sprites und ein 8-Bit-Display. Außerdem wird beim Next das Scrolling Hardware-seitig unterstützt und DMA für schnelleres Datenverschieben zur Verfügung gestellt. Wir hoffen, damit vor allem Anfängern das Programmieren zu erleichtern, und wünschen uns, dass noch viel mehr Leute für den Spectrum entwickeln.“

Zum Loki führt Jim weiter aus: „Der Loki macht tatsächlich einen guten Eindruck, das muss ich zugeben. Beide Systeme zielen auf das ab, was der Nachfolger des Spectrum hätte sein können. Wäre der Loki damals erschienen, dann hätte ich vermutlich genauso gerne dafür programmiert, wie ich es jetzt für den Next tue.“ Der Next hat sich zwar aufgrund von Hardware-Problemen verschoben, ist aber im Gegensatz zum Loki bereits mehr als nur ein Konzept. Der Release steht wohl kurz bevor, sodass wir 30 Jahre nach dem Loki-Entwurf bald etwas erleben können werden, was dem sagenumwobenen „Super Spectrum“ wohl ziemlich nahekommen wird.

» Die Hardware-Erweiterungen des Spectrum standen Pate für das modulare Design des Loki.



Der tragbare Spectrum

Warum wir *Atic Atac* nie in der U-Bahn spielen konnten.



» Der finale Prototyp, bevor der Sinclair Pandora 128 eingestampft wurde.

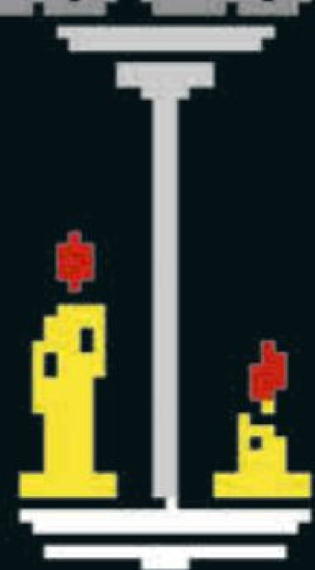
Das zweite bekannte Spectrum-Opfer nach der Übernahme durch Amstrad war der Pandora, ein tragbarer Spectrum mit 128 KB und monochromem Flachbildschirm. Die Entwicklung des Geräts war viel weiter als die des Loki – es gab einen funktionierenden Prototyp, dessen flippiges Äußeres Rick Dickinson gestaltet hatte. John Mathieson erinnert sich gut an den Pandora: „[Clive Sinclairs] Ziel war, mit der Technik eines tragbaren TV-Bildschirms einen Computer zu machen. Er sollte auf dem Spectrum basieren und dessen Spiele unterstützen, wenn auch durch die Monochromdarstellung eingeschränkt.“

Doch der Farbmangel war nicht das einzige Problem, wie sich John erinnert. „Ich glaube nicht, dass das Display je funktioniert hätte. Es hatte eine Fresnel-Linse, um den winzigen Bildschirm zu vergrößern, was in einem engen Blickwinkel und einem wackeligen Bild resultierte.“ Laut Rick Dickinson machte der Pandora den Benutzer gar „seekrank“.

Unbestätigten Gerüchten zufolge prägte Alan Sugar seinen berühmten Ausspruch „Sie sind gefeuert!“, als ein unglückseliger Sinclair-Techniker ihm den Pandora zum ersten Mal demonstrierte.

»Durch die Kompatibilität zum Spectrum wäre er vielleicht rentabel gewesen.«

Martin Brennan



MAKING OF SPELLBOUND



Nach seinem erfolgreichen Low-Budget-Plattformer *Finders Keepers* wollte David Jones mehr Interaktivität in seinem neuen Spiel. Er erzählt uns, was ein Mac mit seinem magischen Ritter zu tun hat.





FAKTEN

» **PUBLISHER:** MASTERTRONIC
» **ENTWICKLER:** DAVID JONES
» **JAHR:** 1985
» **SYSTEM:** ZX SPECTRUM, VERSCHIEDENE
» **GENRE:** ADVENTURE

Für David Jones war *Finders Keepers* ein klassischer Homerun. Das farbenfrohe Jump-and-run war das erste herausragende Spiel, das von Mastertronic veröffentlicht wurde. Sonst gab es von dem Budget-Publisher meist Einheitsbrei, doch Jones' Werk erhielt hervorragende Kritiken. Der verdiente kommerzielle Erfolg machte einen Nachfolger unvermeidlich. Wie David aber erklärt, wollte er *Spellbound* zu einem ganz anderen Spiel machen als den Vorgänger.

„Ich habe mich umgeschaut und überlegt, was ich als Nächstes tun könnte", sinniert David. „In *Finders Keepers* gab es die Aktionen Get, Drop und Trade. Dieses Element gefiel mir, also wollte ich mehr davon haben. Ich war kurz darauf in irgendeinem Shop und habe dort einen Apple Mac gesehen. Ich fand dessen Menüs super, und dachte mir, dass ich so etwas in meinem Spiel einbauen könnte. So ist die Idee entstanden, eine Liste mit möglichen Aktionen zu erstellen, die man in *Spellbound* einzeln auswählen konnte. Allerdings musste die Steuerung auch mit einem Joystick funktionieren."

Nachdem er die Rahmenbedingungen für sein neuestes Projekt definiert hatte, ging es als Nächstes um das Spielziel.

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

FINDER KEEPERS
SYSTEM: ZX SPECTRUM, VERSCHIEDENE
JAHR: 1985

KNIGHT TYME (IM BILD)
SYSTEM: ZX SPECTRUM 128, VERSCHIEDENE
JAHR: 1986

STORMBRINGER
SYSTEM: ZX SPECTRUM 128, VERSCHIEDENE
JAHR: 1987



» [ZX Spectrum] Zu Beginn des Spiels findet der Magic Knight einen interessanten Schlüssel.



» [ZX Spectrum] Diese Flasche leuchtet auch in den dunkelsten Räumen.

Er entschied sich dazu, dass es sich um eine Rettungsmission handeln sollte. „Natürlich muss ein magischer Ritter irgendjemanden retten", erklärt er uns.

„Am Ende mussten Leute auf den Magic Knight warten, die seine Hilfe benötigten. Während des Spiels fand er die verschiedenen Gegenstände, die er für seine Heldentaten benötigte. *Spellbound* war also eine Reihe von Ereignissen, von denen ich wollte, dass sie in einer gewissen Reihenfolge geschehen. Zugleich durfte der Spieler es nicht zu leicht haben, seine Mission zu beenden."

Um diese Events zu beginnen, entwarf David eine Reihe von Rätseln auf der Grundlage einiger Bücher und Dokumentationen. „Ich habe damals viel gelesen und gerne Dokus angeschaut", erklärt er uns. „Hauptsächlich nutzte ich aber mein Allgemeinwissen, um die Rätsel zu konstruieren."

Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel variierte dabei deutlich. Am Anfang des Spiels halfen einfachere Rätsel dabei, die neue Menüführung zu erlernen. „Damit konnte ich den Spielern zeigen, dass in den Menüs mehr Aktionen auswählbar waren, als einige vielleicht angenommen hatten. Gegen Ende der Handlung gab es einige recht schwierige Passagen. Mir gefiel nicht, dass die Entwicklungszeit massiv länger sein würde als die Spieldauer. Also wollte ich sicherstellen, dass die Spieler ein paar Herausforderungen hatten."

Dazu zählten auch gefährliche Orte wie ein dunkler Raum, der tödlich war, wenn man ihn ohne Lichtquelle betrat. „Der dunkle Raum war ziemlich am Anfang des Spiels", lacht David. „Es war also nicht so schlimm, wenn man von vorne beginnen musste. Es gab auch noch eine riesige Grube. Ich habe mit meiner damaligen Freundin gespielt, und sie fiel natürlich hinein. Es hat fast eine Stunde gedauert, bis wir wieder an dieser Stelle waren!"



» [ZX Spectrum] Sind die Pflanzen wichtig, oder nur Deko?

Im Gegensatz zu seinem Bestreben, es den Spielern nicht zu leicht zu machen, war David sehr nachsichtig, was die Erkundung seiner Welt anging. „Ich konnte nie verstehen, warum es Designer gab, die den Spieler stundenlang in eine Richtung schickten, damit er dort einen Gegenstand abholt, und ihn dann den ganzen Weg zurücklaufen lassen. Also gab ich dem Spieler die Möglichkeit, zu teleportieren."

David war nicht nur damit beschäftigt, seinem Spiel nützliche Gegenstände und Features hinzuzufügen. Er ließ sich für seine Spielfiguren auch Namen einfallen, die deren Charaktere beschrieben. „Für mich musste eine Figur einen passen- ▶

» Mir gefiel nicht, dass die Entwicklungszeit deutlich länger sein würde als die Spieldauer. «

DAVID JONES


» David lehrt aktuell in der Breda University of Applied Sciences in den Niederlanden.

SO GEHT'S

Helft dem magischen Ritter, seine Quest zu erfüllen!



ERSTE SCHRITTE

Der Anfang des Spiels dient hauptsächlich dazu, dem Spieler die neuartige Menüführung beizubringen. Er kann hier sowohl den Teleporter als auch die leuchtende Flasche finden, die er zum Betreten des Dark Rooms benötigt.



WICHTIGE AUSRÜSTUNG

Bevor ihr euch in die Tiefen der Burg vorwagt, solltet ihr zuerst den Zauberstab und die Flasche vom Dach holen. Gebt Florin die Flasche, damit ihr euch während des Spiels heilen könnt.



ÜBERSICHT VERSCHAFFEN

Obwohl *Spellbound* nicht riesig ist, ist es klug, sich einen Überblick über die Karte zu verschaffen. Befehlt Florin, zum Lift zu gehen, und platziert dort euren Teleporter. So könnt ihr immer zu ihm zurückkehren, um eure Lebensenergie aufzuladen.



MIKRO-MANAGEMENT

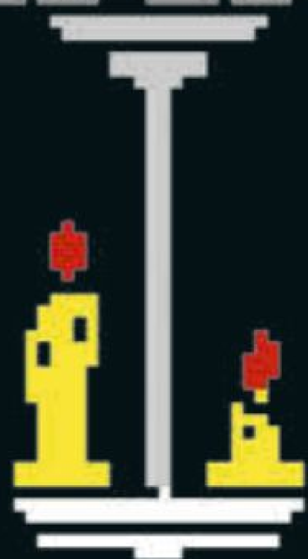
Neben den Rätseln fordern auch die NPCs eure Aufmerksamkeit. Es ist nicht einfach, diese bei Laune zu halten, denn sie sind immer in Bewegung. Bei Antreffen müssen sie aufgefordert werden, zu essen oder zu schlafen.



BLEIBT AUFMERKSAM

Viele Rätsel kann man durch einfaches Herumprobieren lösen, aber das Spiel hat viele Hinweise auf die Lösungen versteckt. Manche NPCs geben euch Tipps. Konsultiert die Banshee und die Kristallkugel, so oft ihr könnt.





SEITENSPRÜNGE

Wie schlägt sich das Spiel auf den einzelnen Systemen?

ZX SPECTRUM

Im Original lief der Held mit einem wahnsinnigen Tempo umher, die Levels waren farbenfroh und schön gerendert. Als Minuspunkt muss die Audioausgabe genannt werden. Das Spiel lief, bis auf wenige Ausnahmen, ohne Sound.





ZX SPECTRUM 128

Kurz gesagt, die bessere und größere Version des Originals. Neben einem Soundtrack bekommen die Spielfiguren einen farblichen Anstrich, zudem sind die Hintergründe detaillierter. Extraräume und -rätsel gibt es obendrauf.

SCHNEIDER CPC

Die Version kommt dem Original sehr nahe. Die Grafik des Spiels ist fast die Gleiche, wird aber nur in vier Farben dargestellt. Das Spiel hat zwar Musik, doch leider keine Soundeffekte. Insgesamt läuft es sehr flüssig.





COMMODORE 64

Die Entwickler haben es geschafft, die Intensität der Grafik mit hochauflösenden Sprites einzufangen. Das Spiel ist zwar nicht so farbenfroh wie das Gegenstück des Spectrum, dafür kann die Soundqualität überzeugen.

ATARI 8-BIT



Eindeutig die schwächste Version. Die geringere Auflösung, zusammen mit den grauen, gelben und grünen Farbtönen hinterlässt einen schlechten Eindruck. Auch hier gibt es keine Musik zu hören, die wenigen Soundeffekte treten nur sporadisch auf.

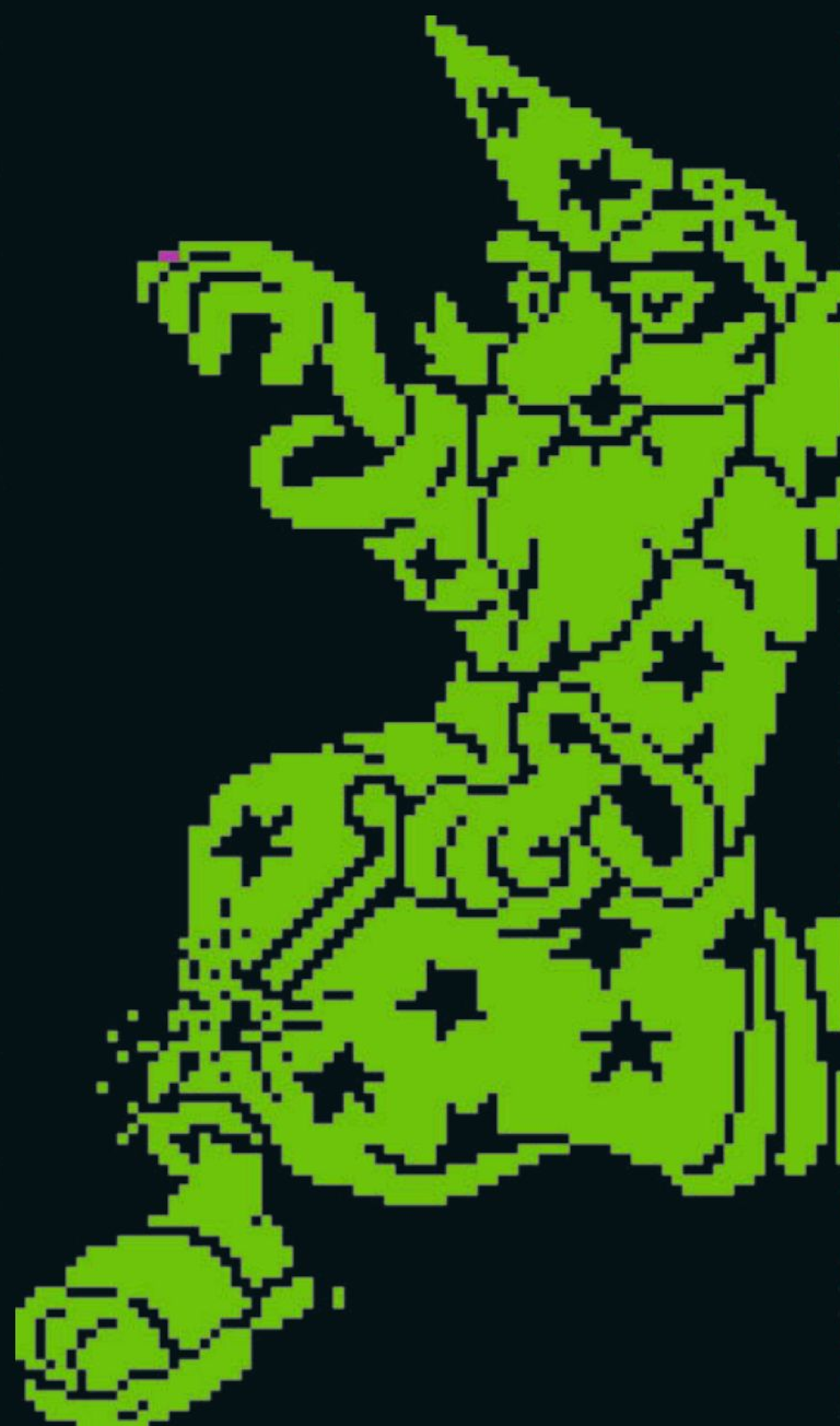


den Namen haben, dann konnte ich aus ihrer Perspektive denken und ihnen verschiedene Motivationen geben. So ergab es beispielsweise auch Sinn, dass Thor unbedingt seinen Hammer finden wollte."

Im Ausschmücken seiner NPCs sah David eine Möglichkeit, sein Spiel immersiver zu gestalten. „Meine Spielfiguren bekamen ein kleines Bild und ein wenig Text als Hintergrundinformation. Thor vermisste seinen Hammer, irgendwer war unglücklich, sowas in der Art", erklärt uns David. „Da jetzt also eine Figur ein Problem hatte, konnte sich der Spieler diesen Problems annehmen."

Doch die NPCs mussten bei Laune gehalten werden, um mit ihnen interagieren zu können. „Jede Spielfigur hatte verschiedene Statuswerte wie Hunger, Müdigkeit und so weiter. Wenn eine Figur zu müde war, musste sie erst schlafen, bevor der Magic Knight sie wieder ansprechen konnte." Zu den nützlichen Charakteren zählt Florin, der dem Spieler ein ungewöhnliches Geschenk bescherte. „Florin entwickelte sich schnell zum besten Freund des Spielers", bestätigt David.

Florin war quasi das Lagerfeuer in *Dark Souls* für den Spieler: „Seine Zwergenmagie füllte den Heiltrank des Magic Knights wieder komplett auf. Diese Spiel-





» [ZX Spectrum] Die springenden Bälle sind zwar tödlich, enthalten aber ein Item.

»Jede Spielfigur hatte verschiedene Statuswerte wie Hunger, Müdigkeit und so weiter.« DAVID JONES



» [ZX Spectrum] Laser plus Sicherung ergibt Loch in der Wand.

mechanik habe ich recht früh entwickelt, denn es war irgendwie nicht richtig, den Spieler Hähnchenkeulen finden zu lassen, die die Lebensanzeige wieder auffüllten. Wir waren in einer Burg, wer lässt denn da bitte Essen herumliegen?"

Mit der Logik nahm es David aber längst nicht in allen Bereichen so genau. Manches baute er nur, um den Spieler zu verwirren. „Manche Figuren besaßen Objekte, die keinerlei weitere Funktion hatten", freut er sich diebisch. „Lady Rosemar hatte eine Zündschnur, gab sie aber nie heraus. Die Spieler hatten also immer diese überaus nützliche Zündschnur im Hinterkopf, aber damit wollte ich sie nur ablenken."

Eine etwas seltsame Philosophie, möchten wir an dieser Stelle anmerken!

Die Banshee, die David in *Spellbound* einführte, verhielt sich ebenfalls ganz anders als erwartet. Sobald sie in ihrer Ruhe gestört wurde, gab sie ununterbrochen Hinweise auf Rätsel, statt in ohrenbetäubender Lautstärke zu kreischen, wie man es von einer Banshee doch erwarten würde. „Ursprünglich wollte ich einen Flaschengeist haben, aber irgendwie ist diese Todesfee dabei herausgekommen", lacht er.

Nachdem die letzten Rätsel fertiggestellt waren, entschied sich Mastertronic dazu, das Spiel für 2,99 britische Pfund (damals etwa 13,50 D-Mark) statt wie *Finders Keepers* für 1,99 Pfund (9 D-Mark) zu verkaufen. „Ich machte mir da keine Sorgen", strahlt David. „Ich wusste, dass das Spiel gut durchdacht war und Spaß machen würde. Ich war mit den Verkaufszahlen sehr zufrieden, und da das Spiel etwas teurer war, bekam ich einen höheren Anteil."

Im folgenden Jahr kehrte David zu *Spellbound* zurück. Er wollte das Spiel vergrößern, verbessern und für den Spectrum 128 konvertieren. „Es fiel mir nicht schwer, *Spellbound* wieder aufzugreifen", erinnert er sich. „Ich wusste, dass es eine Nachfrage dafür geben würde. Ich fügte also mehr Text und ein paar neue Räume und Gegenstände hinzu. Auch das ein oder andere Rätsel war neu."

Was würde David aus heutiger Sicht an seinem Werk von 1985 verbessern? „Die Figuren wären natürlich alle animiert und würden herumlaufen. Ich hätte vermutlich einen Soundchip genutzt, um bessere Effekte zu bekommen, vielleicht sogar ein wenig Sprachausgabe. Wahrscheinlich hätte ich den Schwierigkeitsgrad etwas entschärft. Aber ich erinnere mich gern an *Spellbound*, es war einer meiner ersten Erfolge. Mir gefiel, dass viele Spieler Freude daran hatten." *



» [ZX Spectrum] Elrand ist ein befreundeter Elf, der Wände sprengen kann.

» [ZX Spectrum] Die Anordnung der Bilder ist entscheidend für das Rätsel.





Bis seine Städtebausimulation die Spielewelt erobert, muss sich Entwickler Will Wright in viel Geduld üben. Und auch *Sim City*-Bürgermeister sollten diese Tugend in hohem Maße mitbringen.

„Unter all meinen Konzepten gab es nur zwei Ideen, die von den Leuten im Vorfeld als Mist betrachtet wurden – und das waren *Sim City* und *Die Sims*", erinnert sich der US-Spielemacher Will Wright auf der Bühne der Game Developers Conference 2001. Die Ablehnung der Spielepublisher, denen Wright Mitte der 80er Jahre seine erste *Sim City*-Version auf dem C64 andient, ist einhellig: Die meisten Titel dieser Ära haben eine strukturierte Handlung, klare Bedingungen für Sieg und Niederlage, ein vorgegebenes Ziel, dem der Spieler zustrebt. Doch *Sim City* ist nicht mehr als ein digitaler Baukasten, mit dem Städte entworfen und entwickelt werden. Zu welchem Zweck und bis zu welchem Punkt, muss der Spieler für sich entscheiden.

Selbst Publisher Brøderbund, der mit Wrights Debütspiel *Raid on Bungeling Bay* – dessen Insel-Editor *Sim City* inspiriert – gutes Geld verdient, winkt ab. Laut Wright „fragten [sie] mich immer nur, wie ich daraus ein Spiel machen wollte". Und so gründet er mit Geschäftspartner Jeff Braun den Spieleverlag Maxis, um den Titel 1989 für Commodore Amiga und Apple Macintosh zu veröffentlichen.

Sogar Wright selbst hält seinen Städte-Simulator im Vergleich zur Konkurrenz für zu verkopft und ist von den zähen Verkäufen der ersten Monate nur wenig überrascht. Doch Mundpropaganda und Medien befeuern den Absatz, das Spiel wird doch noch zum Bestseller und auf zahlreiche Plattformen umgesetzt – Shigeru Miyamoto arbeitet an der SNES-Version mit, Sid Meier lässt sich vom Wright-Werk zu *Railroad Tycoon* und *Civilization* inspirieren.

Geduld zahlt sich auch für den *Sim City*-Spieler aus: Angehende Stadtplaner und Bürgermeister starten auf der braunen Wiese in einer zufallsgenerierten Landschaft und mit gerade mal 20.000 Dollar in der Tasche – auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade. Dieses Budget ist rasend schnell ausgegeben: Ein Kohlekraftwerk kostet 3.000 Dollar, die nukleare Option nochmal 2.000 mehr, das Ausweisen von Wohn-, Industrie- und Geschäftsvierteln schlägt mit 100 Dollar pro Parzelle zu Buche. Und auch die Kosten für das Ziehen von Stromleitungen und Planieren von Straßen läppern sich. *Sim City*-Neulinge nehmen daher zumeist direkten Kurs auf den Bankrott – vom Start weg denken sie ihre Stadt zu schnell zu groß, wo doch die Begrenztheit des Budgets nach Langmut und Ausdauer verlangt.

Denn trotz aller Investitionen füllt sich das Konto nur schleppend. Zwar darf sich der Spieler an der augenscheinlichen Entwicklung der Stadt ergötzen – unsichtbare Bewohner ziehen auf den Parzellen selbstständig Gebäude hoch, deren Optik die Qualität des Viertels wiedergibt. Frisches Geld allein durch Steuern zu generieren ist aber mühsam – und eine Erhöhung der Abgaben wird schnell mit massenhaftem Exodus quittiert. Die Pflege der ständig wachsenden Infrastruktur aus Straße und Schiene sowie der Unterhalt von Polizei und Feuerwehr gehen ebenfalls gehörig ins Geld.

Kommen dann noch aufgrund früherer Planungsmängel dauerverstopfte Straßen hinzu, die ein neues (und teures) Konzept für den Nahverkehr nötig machen, ist das Konto im Nu leer und der Geduldsfaden ob des scheinbar unaufhaltbaren Niedergangs rasch gerissen. Was allerdings nicht dazu führt, dass *Sim City* im Regal landet. Sofort startet der Spieler ein neues Stadtprojekt, bei dem er – aus Schaden klug – ganz sicher von vornherein alles richtig macht. Bis ihm seine anspruchsvollen Schützlinge bald wieder einen Strich durch die Budgetplanung machen. *



Von Stephan Freundorfer

DENKWÜRDIGE MOMENTE

DARUM EIN KLASSIKER



Wegweisender Sandkasten

Will Wright beglückt den Spieler mit zu dieser Zeit ungewohnter Freiheit: Eine Zufallskarte, eine Handvoll Werkzeuge und intuitiv erfassbare Mechaniken genügen, um ungeahnte Kreativität, aber auch ganz viel Emotionen aus einem herauszukitzeln. Denn *Sim City* ist eine ständige Gratwanderung zwischen der Freude, neue Stadtviertel aufblühen zu sehen, und dem Hass auf die eigene, zunehmend dysfunktionale Schöpfung, wenn sich die Fehler und Kurzsichtigkeiten der Vergangenheit rächen.

BENUTZERFÜHRUNG



Klare Komplexität

Unter der verspielten Oberfläche einer *Sim City*-Stadt stecken hochkomplexe Zusammenhänge, deren Theorie sich Will Wright vor allem beim Systemdynamiker Jay W. Forrester angelesen hatte. *Sim City* wird auch deswegen als Unterhaltungsprodukt und Lernspiel so erfolgreich, weil seine Optionen überschaubar sind: Es können nur 14 Strukturen gebaut werden. Gleichzeitig wird der Status quo so geschickt visualisiert, dass man nur selten auf Karten- und Statistik-Bildschirm blicken muss.

KATASTROPHEN



Retter in der Not

Wer sich im Lauf vieler Spieljahre eine hübsche, halbwegs funktionierende Metropole zusammengeplant hat und der kleinlichen Befindlichkeiten seiner Bürger müde geworden ist, der kann über das „Desaster"-Menü Katastrophen auslösen: Großfeuer, Hochwasser, Tornado, Erdbeben, Flugzeugabsturz oder sogar ein Monsterangriff. Da es fraglich ist, ob sich die Stadt nach dem Abzug von Rauch und Riesenechse wieder zu altem Glanz bringen lässt, ist vorheriges Speichern klug!

BESTER MOMENT



Der Beginn von etwas Großem

Was beglückt den Maler mehr, die frische Leinwand oder der letzte Pinselstrich? Natürlich gehört das Hochgefühl, die nach vielen Stunden der Arbeit gewachsene Stadt beim Pulsieren zu beobachten, zu den tollsten Augenblicken im Leben eines *Sim City*-Bürgermeisters. Ein noch etwas besserer Moment ist aber der Anfang des Spiels: Denn da liegt sie vor uns, die unbeleckte zufallsgenerierte Natur, und uns stehen alle Möglichkeiten offen, daraus ein individuelles, lebendiges Kunstwerk zu schaffen.

SZENARIEN



Sonderaufgaben

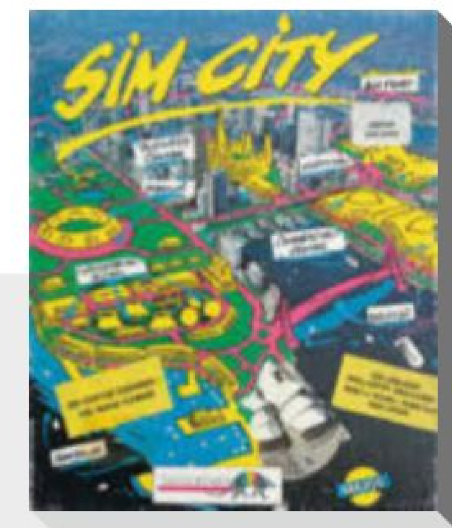
In einem Zugeständnis an die Zweifler, die in *Sim City* kein echtes Spiel sehen, stellt Wright dem Städtebau-Sandkasten acht Szenarien an die Seite, die man in einem vorgegebenen Zeitraum lösen muss: In San Francisco von 1906 kommt es zu einem verheerenden Erbeben, Bern erlebt im Jahr 1972 den Verkehrskollaps, in Tokio steigt 1957 ein Monster aus dem Meer, und Hamburg leidet 1944 im Bombenhagel. Bleibt unsere *Sim*-Stadt lebendig?

ADD-ONS



Am Anfang war die Stadt

Sim City gibt den Startschuss für eine ganze Palette von *Sim*-Titeln, inklusive eines Reboots 2013. Bereits das Originalspiel wird mehrfach erweitert – allerdings relativ dezent: Noch 1989 erscheint ein Terrain-Editor, mit dem sich eigene Karten entwerfen lassen und der später dem Spiel beigepackt wird. Im Jahr darauf werden zudem die Add-ons *Ancient Cities* sowie *Future Cities* veröffentlicht, die allerdings nur Optik und Bildschirmtexte, nicht aber die Spielmechaniken abwandeln.



FAKTEN

» PLATTFORM: AMIGA, APPLE MACINTOSH
» PUBLISHER: MAXIS
» VERÖFFENTLICHT: 1989
» GENRE: SIMULATION

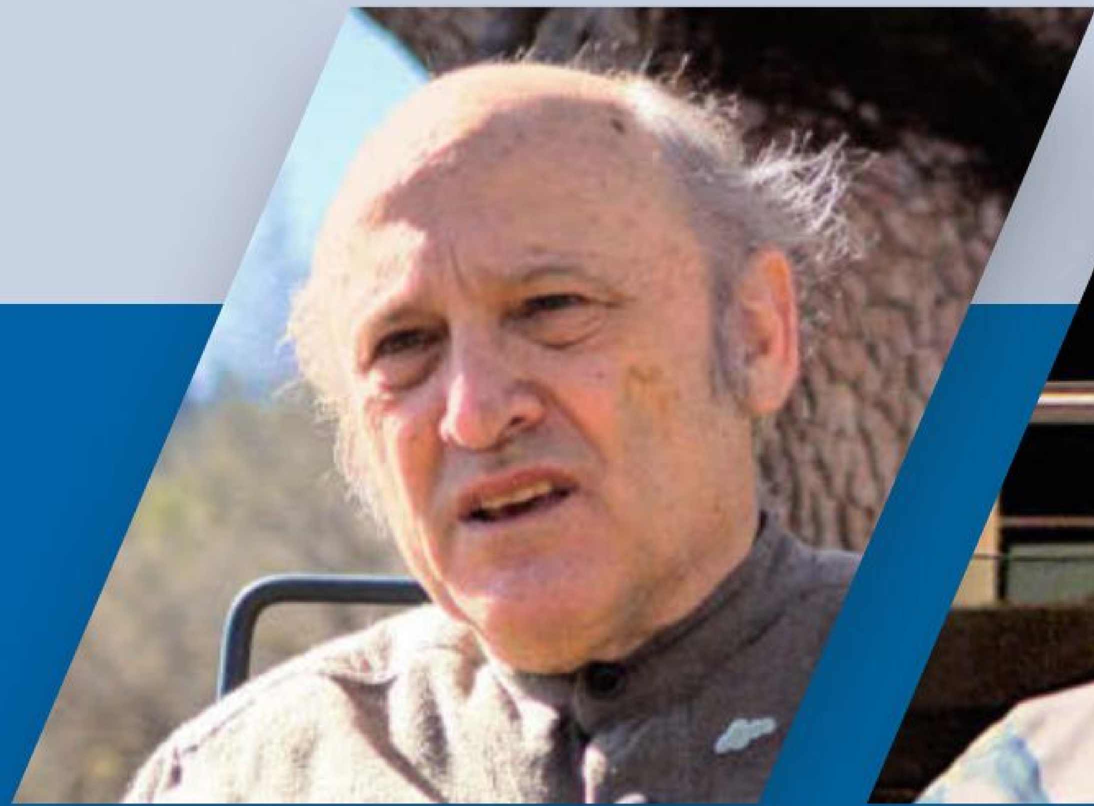
Was die Presse sagte …



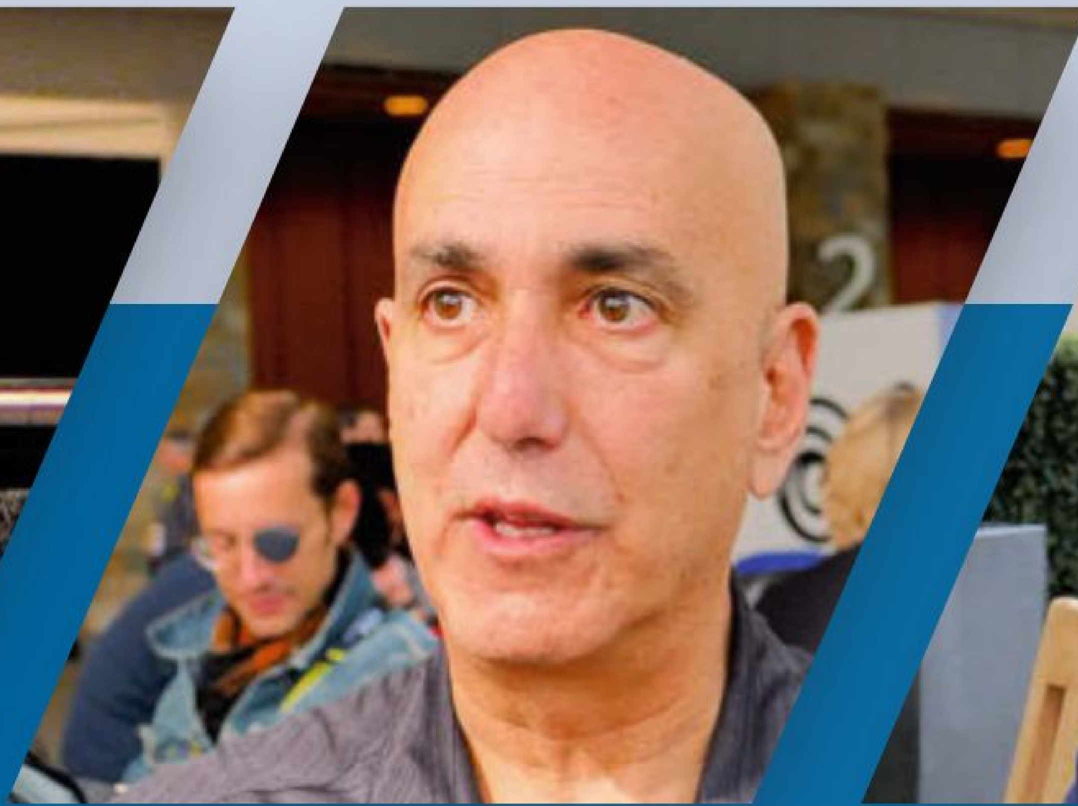
Power Play, 8/89, 80 %
„Wer bis jetzt gedacht hat, Städteplanung sei einfach, sollte sich mal einige Stunden mit *Sim City* auseinandersetzen. Dieses Programm ist ungeheuer komplex und die Motivation ist riesig. Die Grafik, die alles aus der Vogelperspektive zeigt, ist stimmungsvoll und detailreich – aber nur bei den 16-Bit-Versionen. Auf dem C64 wurden bei Grafik und Menü-Optionen dermaßen viele Abstriche gemacht, dass viel von dem speziellen Flair verloren geht." *(Michael Hengst)*

Was wir denken

Städteplanung ist alles andere als einfach. Auf den ersten Blick ist *Sim City* so wunderbar überschaubar und simpel in der Handhabung. Doch schon bald zeigt sich, wie komplex und tückisch die Zusammenhänge sind, wie herausfordernd die Planung einer dauerhaft funktionierenden, von zufriedenen Sims bevölkerten Metropole ist. Bis heute ist das originale *Sim City* ein hoch motivierender Städtebau-Sandkasten, der optisch grobschlächtig sein mag, aber die Quintessenz des Genres in sich birgt.


Chris Crawford


Gordon Walton


Noah Falstein


Julian Eggebrecht


Roland Austinat


Steve Meretzky


Simon Carless


Louis Castle



Die Geschichte der GDC


Warren Spector

Bob Bates


EXKLUSIVE DOKU
GAMERS GLOBAL
UNABHÄNGIG. MEINUNGSSTARK

Wie aus **28 Entwicklern** in einem Wohnzimmer **29.000 Teilnehmer** (Game Developers Conference 2019) wurden:

Jörg Langer reiste nach San José, Oregon und San Francisco, um mit vielen Zeitzeugen zu sprechen.

Ab März kostenlos ansehbar:

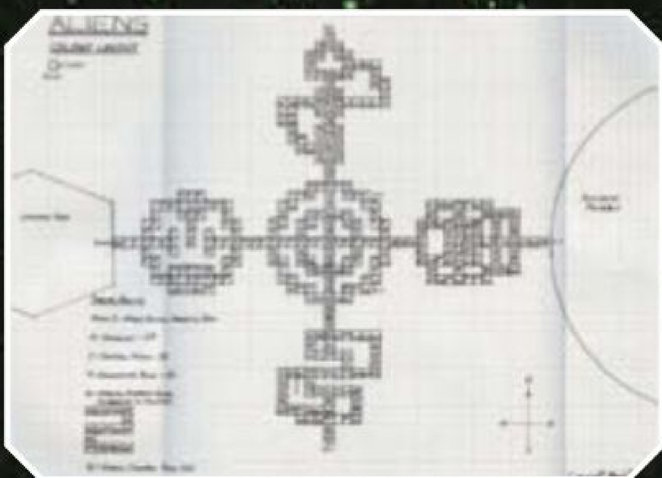
www.gamersglobal.de/gdc

ALIEN

VIDEOSPIELE

DIES IST DIE GESCHICHTE EINES DER SCHAURIGSTEN WESEN, DAS JE DAS LICHT DER WELT ERBLICKTE. EIN GNADENLOSER JÄGER MIT DEM DAFÜR PERFEKTEN KÖRPERBAU. MIT ABSOLUTER FEINDSELIGKEIT. OHNE GEWISSEN, REUE ODER MORAL. OB FILM ODER SPIEL – LASST BESSER DAS LICHT AN!

» Die handgezeichnete Karte von *Aliens* für den Spectrum.





» [ZX Spectrum] So sah das Konzept von Argus Press Software aus.

Alles beginnt mit einem einfachen Notsignal, einem blinkenden kleinen Licht irgendwo auf der Brücke des kommerziellen Weltall-Schleppers. Die USCSS Nostromo, die sich im Besitz der Weyland-Yutani Corporation befindet, ist auf dem Rückweg vom Planeten Thedus zur Erde. Im Schlepptau befindet sich eine mobile Raffinerie zur Erzverarbeitung. Wie jedes Raumschiff ist auch die Nostromo dazu verpflichtet, dem Notruf nachzugehen. Wer aber die letzten 40 Jahre nicht im Kryoschlaf verbracht hat, weiß, dass das keine gute Idee ist.

Die Geschichte war spannend, das klaustrophobische Setting furchteinflößend, die Darstellerriege großartig und die Regie von Ridley Scott meisterhaft. Kein Wunder, dass *Alien* 1979 wie eine Bombe einschlug. Der Science-Fiction-Horrorfilm inspirierte schon wenige Jahre später zwei Spieleableger. Erstens beauftragte 20th Century Fox im Jahr 1982 das hauseigene Entwicklerstudio, ein Spiel im Stil von *Pac-Man* zu programmieren. Unter dem Namen *Alien* wurde der Titel ausschließlich für den Atari 2600 entwickelt. Man muss Aliens ausweichen und deren Eier zerstören, Power-ups helfen uns, die Aliens abzulenken. Wenn man es schafft, alle Eier im Zeitlimit zu vernichten, winkt ein *Frogger*-Klon als Bonusspiel. Was das alles mit dem Film zu tun hatte? Herzlich wenig.

Zwei Jahre später erwarb die britische Argus Press Software die Lizenz von 20th Century Fox. Paul Clansey, der bereits an der *Megagames*-Serie von Imagine Software mitgewirkt hatte, wurde extra für das Projekt angeworben, wie sich John Heap erinnert: „Ich weiß nicht, wie es Paul ging, aber für mich war es ein Traum, an einer Filmlizenz zu arbeiten." Heap war für die ZX-Spectrum-Version verantwortlich.

Im Gegensatz zum ersten Spiel wurde dieses *Alien* ein Taktikspiel. Es mangelte ihm zwar an dem durchaus vorhandenen Adrenalin-Reiz des erwähnten *Pac-Man*-Klons, doch dafür brachte es die Stimmung des Films besser rüber, insbesondere die unheimliche, bedrohliche Atmosphäre an Bord der Nostromo. Einer der Crew ist mit einem Alien infiziert, und die tödliche Kreatur kann jeden Moment schlüpfen. Wir wissen aber nicht, wer der Unglückliche ist.

Moment mal, wieso kommt John Hurt diesmal so leicht davon? John grinst: „Wenn der Chestbuster jedes Mal aus Kane ausbrechen würde, wäre die Spannung weg, man könnte ihn einfach isolieren."

Die Nostromo wird schematisch auf drei Ebenen dargestellt. Per Menü können wir jedes Besatzungsmitglied kontrollieren. Wir können sämtliche Räume betreten, Objekte tragen und Aktionen ausführen. Es gibt mehrere Wege, das Alien zu besiegen oder ihm zumindest zu entkommen: Wir können es mit einer Laserpistole erschießen, per Shuttle fliehen oder das Alien in eine Luftschleuse locken, aus der es ins All gesogen wird.

„Was mir besonders gut gefiel, war das Emotionssystem, das wir den Charakteren verpassten", führt John aus. „Nach *Alien* habe ich noch oft versucht, dieses System in meinen Spielen zu verwenden. Dadurch wurden die Charaktere unberechenbar und weigerten sich manchmal, gewisse Befehle auszuführen, wenn sie zu viel Angst hatten." ▶

» [Atari ST] Die Figuren im Taktikspiel haben alle ihre Stärken und Schwächen.





» [MSX] Ripley macht in *Aliens: Alien 2* eine komische Figur.


» Jaz Austin arbeitete für Bits Studios an *Alien 3* für den Game Boy.


» Joe Bonar entwickelte für Probe *Alien 3* und *Alien Trilogy*.


» Jon Dean schuf *Aliens* für Activision.


» Mark Eyles nutzte die Egoperspektive, um die 8-Bit-Spieler zu schocken.

ALIEN-ANATOMIE

DER XENOMORPH IST DER PERFEKTE ALBTRAUM.

KRALLEN
Eine Hand besteht aus vier Krallen, wobei eine davon wie ein Daumen genutzt werden kann. Damit lassen sich wehrlose Opfer perfekt einfangen und zurück zum Bau ziehen.

SCHWANZ
Jedes Alien verfügt über einen verlängerten Schwanz, der mit einem tödlichen Stachel versehen ist. Nach manchen Überlieferungen ist dieser sogar giftig.

FÄNGE
Nicht nur die äußeren, rasiermesserscharfen Zähne stellen eine große Gefahr dar: Im Maul befindet sich eine zweite Reihe an Fängen, die nach vorne schnellen können.

FORTPFLANZUNGSSYSTEM
Es ist das invasivste aller Reproduktionssysteme, und das macht es so schrecklich. Aus den Eiern schlüpfen Facehugger, die dem unglücklichen Wirt einen erbarmungslosen Tod bescheren.

BLUT
Selbst das Blut ist eine Waffe: Die extrem saure Körperflüssigkeit löst bei Kontakt Fleisch, Kunststoff und sogar Metall auf.

BEWEGLICHKEIT
Ein Xenomorph bewegt sich mit beängstigender Geschwindigkeit und erklimmt Böden, Wände und Decken gleichermaßen. Ein Angriff kann jederzeit und aus jeder Richtung kommen.

In Sachen Horror-Ambiente leistete das Team gute Arbeit, auch wenn die Ressourcen begrenzt waren. John dazu: „Es gab nur einen Sound für alle Türen. Dadurch wusste man immer, wenn sich etwas bewegte, aber nie genau, ob das nun ein Crewmitglied oder das Alien war. Das war für uns eine wichtige Lektion: Weniger ist manchmal mehr!"

Der zweite Film, *Aliens*, erschien 1986 wieder mit Sigourney Weaver in der Hauptrolle von Lieutenant Ripley, dieses Mal aber von Action-Spezialist James Cameron gedreht. Die Handlung spielt 57 Jahre nach den vorherigen Ereignissen. Ellen Louise Ripley ist die einzige Überlebende der Nostromo und wird vom Konzern dafür beschuldigt, ein derart teures Schiff gesprengt zu haben. Als jedoch der Kontakt zur zwischenzeitlich errichteten Kolonie auf LV-426 (woher das Notsignal in Teil 1 kam) abbricht, reist sie zusammen mit einem Trupp Marines dorthin. Die stärkere Betonung der Action im zweiten Film hatte natürlich Auswirkungen auf die Software-Umsetzungen.

Activision konnte diesmal die Lizenz erwerben, doch bald arbeiteten in UK und den USA zwei unterschiedliche Teams an eigenständigen Spielen. Jon Dean, damals Programmierer bei Software Studios, erklärt uns diesen Umstand näher: „Das war reine Firmenpolitik. Activision US mochte unser Spiel nicht und entschied deshalb, ein eigenes zu machen. Eines ihrer Argumente war, dass sie per Festplatte schneller laden konnten als die Europäer, die noch hauptsächlich Kassetten benutzten."

Das Ergebnis waren zwei komplett unterschiedliche Werke, auch wenn sie beide *Aliens* hießen. Die US-Versoftung legte mehr Wert auf grafische Details und hielt sich enger an die Filmhandlung: In sechs Minispielen erlebte man entscheidende Szenen des Blockbusters, darunter den Flug des Dropships, die Verteidigung des Labors und den Endkampf gegen die Alien-Königin.

Die UK-Version bot weniger Abwechslung bei Grafik und Inhalt, fing aber den Nervenkitzel der Vorlage besser ein: Sie verwendete die Egoperspektive, wobei der Spieler zwischen den sechs Charakteren, darunter natürlich Ripley und Carter Burke, umschalten musste.

Was meint Jon Dean, der an *Aliens (UK)* arbeitete? „Zweifellos ist unsere Version besser! Sie hat die gruselige Atmosphäre deutlich besser eingefangen. Meiner Meinung nach ist das der Schlüssel zu Filmlizenzen. Es geht nicht darum, den Film noch einmal ablaufen zu lassen, sondern die Spieler mit den gleichen Problemen zu konfrontieren, die die Film-Charaktere bewältigen mussten."

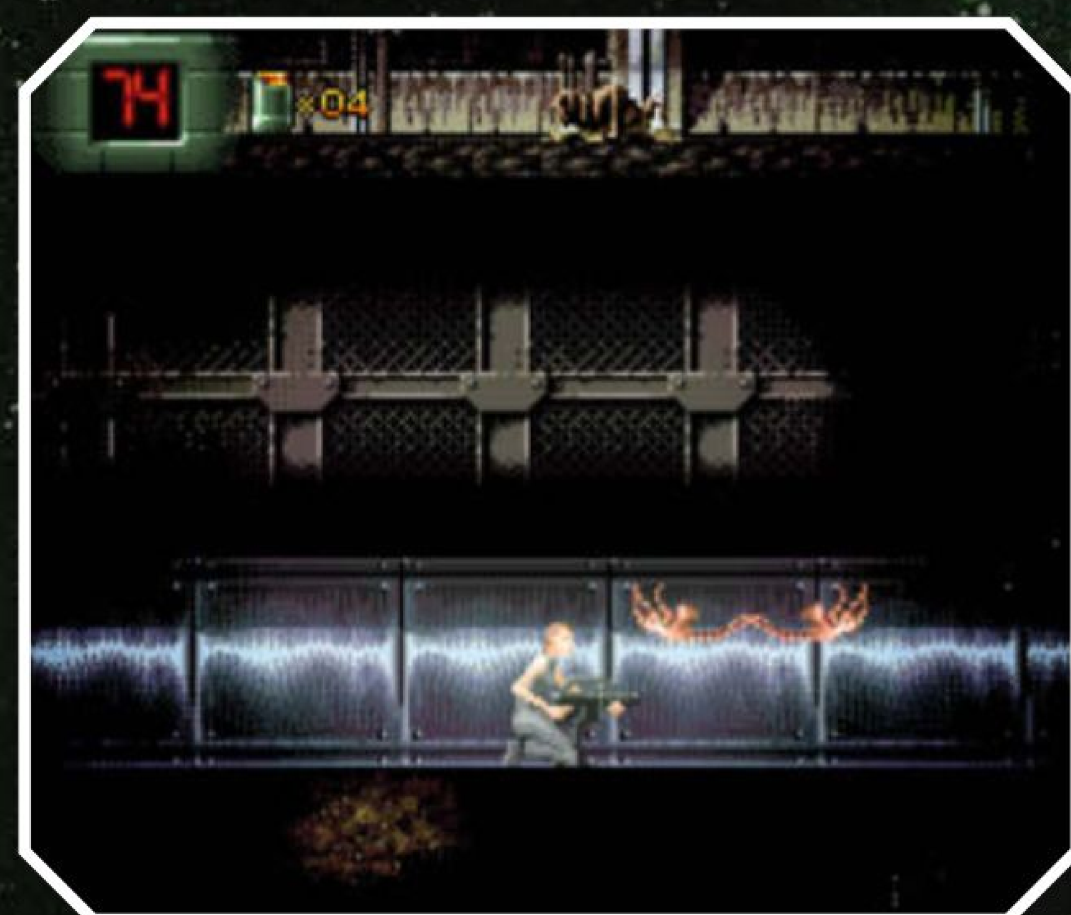
»ZWEIFELLOS IST DIE UK-VERSION BESSER. SIE HAT DIE GRUSELIGE ATMOSPHÄRE DEUTLICH BESSER DARGESTELLT.«
JON DEAN

Aliens (UK) wurde von Mark Eyles entworfen, der dafür extra von Quicksilva abgeworben worden war. „Unser Spiel basierte auf der Idee, dass der Spieler seine eigene Geschichte mit den Kulissen und Charakteren des Films erleben soll. Das war mein bevorzugter Ansatz. Außerdem war Aliens schon damals eine so große Marke, dass es uns nicht möglich war, das Filmskript vor dem Kinostart zu bekommen. Was das Aussehen und die Atmosphäre betraf, konnte ich mich also nur auf den ersten Teil stützen."

Trotz der wenigen Informationen zu Charakteren, Orten, Waffen und Gegnern schufen Mark und sein Team ein stimmungsvolles Spiel. Der Weg durch die labyrinthartige Kolonie gestaltete sich ebenso hektisch wie spannend.

„Unsere Entwickler haben bei der Umsetzung des Designs hervorragende Arbeit geleistet", findet Mark. „Die Hintergründe bestanden aus einzelnen Modulen, die beliebig miteinander verbunden werden konnten, um den jeweiligen Raum zu erstellen. Dazu habe ich die interessantesten Charaktere des Films ausgewählt. Meiner Meinung nach war unsere Version besser als die US-Version. Aber beide konnten nebeneinander existieren, beide verkauften sich gut."

Bevor wir uns den dritten Film der Serie und seine Versoftungen ansehen, schieben wir drei Ableger ein, die allesamt etwas eigenartig sind.



» [SNES] Jetzt wäre ein Flammenwerfer perfekt …



ALIENS INTERACTIVE

EINE IDEE MACHT NOCH LANGE KEIN SPIEL.

Nach den vielen *Alien*-Comics schien ein interaktives Comicbuch eine gute Idee zu sein. Schlussendlich wurde aber nichts aus *Aliens Interactive*, auch wenn das Projekt vermutlich Grundlage des 1995 erschienenen Titels *Aliens: A Comic Book Adventure* war. Ataris Lynx sollte ebenfalls ein *Alien vs. Predator* bekommen, hatte dann aber das Nachsehen gegenüber dem Jaguar.

Im Jahr 2002 beendeten Fox und EA ihre Zusammenarbeit an *Aliens: Colonial Marines*, das für die PS2 entwickelt wurde. Grund hierfür war vermutlich die schlechte Resonanz auf der E3. Rebellion versuchte es 2004 mit *Aliens: Hadley's Hope*, welches aber wie Obsidian Entertainments *Aliens: Crucible* nie fertiggestellt wurde. Scheinbar sahen die Macher kein Potenzial für ein RPG im *Alien*-Universum.





» [PS2] *Aliens vs. Predator Primal Hunt.*

ES GIBT NOCH MEHR!

WIR BEHALTEN FÜR EUCH DEN ÜBERBLICK.

Ein Jahr vor Rebellions *Alien vs. Predator* veröffentlichte Activision ein gleichnamiges Spiel für das SNES, und auch Capcom nutzte den Namen für ihren Spielautomaten.

1995 erschien *Aliens: A Comic Book Adventure* für den PC. Zur gleichen Zeit kämpften Colonial Marines gegen die Xenomorphen in *Aliens Online*, wenn auch nur kurzzeitig. *Primal Hunt* erschien 2002 und war eine Fortsetzung der Geschichte von *AVP 2*, während ein Jahr später das Strategiespiel *Aliens vs. Predator: Extinction* für PS2 und Xbox auf den Markt kam.

2004 kam *AVP* endlich auch als Mobile Game an. 2006 ging es mit *Aliens: Extermination* zurück in die Spielhallen. Raw Thrills war für den Spielautomaten verantwortlich, der Entwickler setzte neun Jahre später mit *Aliens: Armageddon* und *Alien Covenant* seine Arbeit fort.

2007 wurde die *AVP*-Reihe durch einen japanischen Pachinko-Automaten und einen Third-Person-Shooter für das Ouya abgerundet. Für Freunde der Flipperautomaten erschien 2016 *Aliens vs. Pinball* für mehrere Konsolen. Über *Aliens: Colonial Marines*, das 2003 von Gearbox veröffentlicht wurde, breiten wir am besten den Mantel des Schweigens.



» [PC] *Aliens: A Comic Book Adventure.*



» [Arcade] *Aliens Armageddon.*

1987 erschien *Aliens: Alien 2* exklusiv für den MSX-Computer. Eine irgendwie nackt aussehende Ripley kämpfte in dem *Metroid*-artigen Plattformer gegen riesige Aliens, ihre Waffen musste sie in Facehugger-Eiern finden.

Im selben Jahr wurde der Atari ST mit einem rundenbasierten Strategiespiel verwöhnt, dass zwar nicht sehr spannend war, dafür aber tolle digitale Scans und Tonaufnahmen der Filme enthielt.

Zu guter Letzt, volle vier Jahre nach dem Kinostart des Films, brachte Konami ihre Version von *Aliens* in die Spielhallen. Das Resultat war Run-and-gun-Vergnügen mit einigen abwechslungsreichen Stellen. Wer will nicht gern auf einem rasenden APC sitzen und von dort aus Xenos wegpusten?

Der nächste Film, *Alien 3*, kam nach einigen Verzögerungen 1992 in die Kinos und tötete gnadenlos zwei der überlebenden Charaktere des vorherigen Films, bevor er überhaupt begann. Sigourney Weaver war angeblich keine Verfechterin der vielen Schießereien des zweiten Teils. Sie soll sich sogar dafür eingesetzt haben, dass diesmal kaum Waffen vorkamen. Das Ergebnis war ein geradliniger, grimmiger Film, mit wiederum nur einem Alien, von dem die Bedrohung ausging.



» [PC] Die Shotgun darf natürlich nicht fehlen.



» [PC] Als Xenomorph auf Marinejagd in *AVP* (1999).

Im Laufe der Produktion des Films wurden einige Autoren und Regisseure verschlissen. Am Ende wurde der Film von David Fincher verantwortet und wurde als heißer Sommer-Blockbuster angekündigt. Der Erfolg war nicht ganz so groß wie erhofft, da der Film starke Konkurrenz, wie *Lethal Weapon 3*, hatte. Das hielt Acclaim nicht davon ab, sich die Spiele-Lizenz zu sichern.

Joe Bonar war Produzent und Projektmanager bei Probe, dem Entwicklerteam von Acclaim. „Es war die goldene Zeit der Plattformer", erinnert sich Joe. „Wir hatten eine grandiose Engine namens CRISP, mit der wir sehr schnell Spiele dieser Art entwickeln und konvertieren konnten."

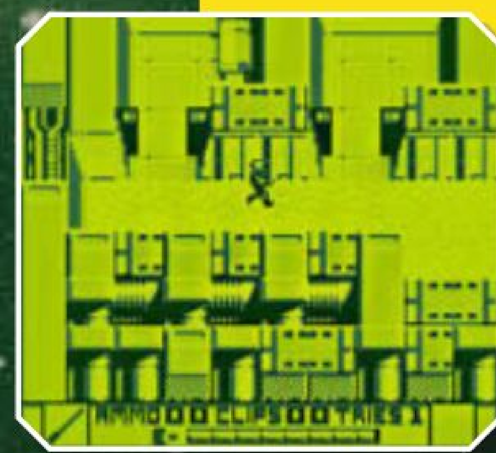
Joe konnte sich aus erster Hand über die Vorlage informieren: „Unter strikter Geheimhaltung durfte ich das Skript lesen, bevor der Film in die Kinos kam. Außerdem konnte ich die Pinewood Studios besuchen und dort am Filmset herumlaufen. Wir machten Fotos von den Korridoren, überall war Blut. Das war total surreal!"

Im Vereinigten Königreich arbeitete währenddessen Jas Austin von den Bits Studios an der einzigen Version von *Alien 3*, die nicht von Probe kam. Bits Studios hatte nämlich den Auftrag, eine Version für Nintendos Game Boy zu entwickeln.

„Ein Run-and-gun-Plattformer wäre natürlich die naheliegendste Variante gewesen", beginnt Jas. „Ich wollte aber etwas anderes machen als mein vorheriges Spiel, *Terminator 2*. Außerdem hatte ich die Vor-

HORROR FÜR UNTERWEGS

Die Exklusivtitel der Handheld-Konsolen



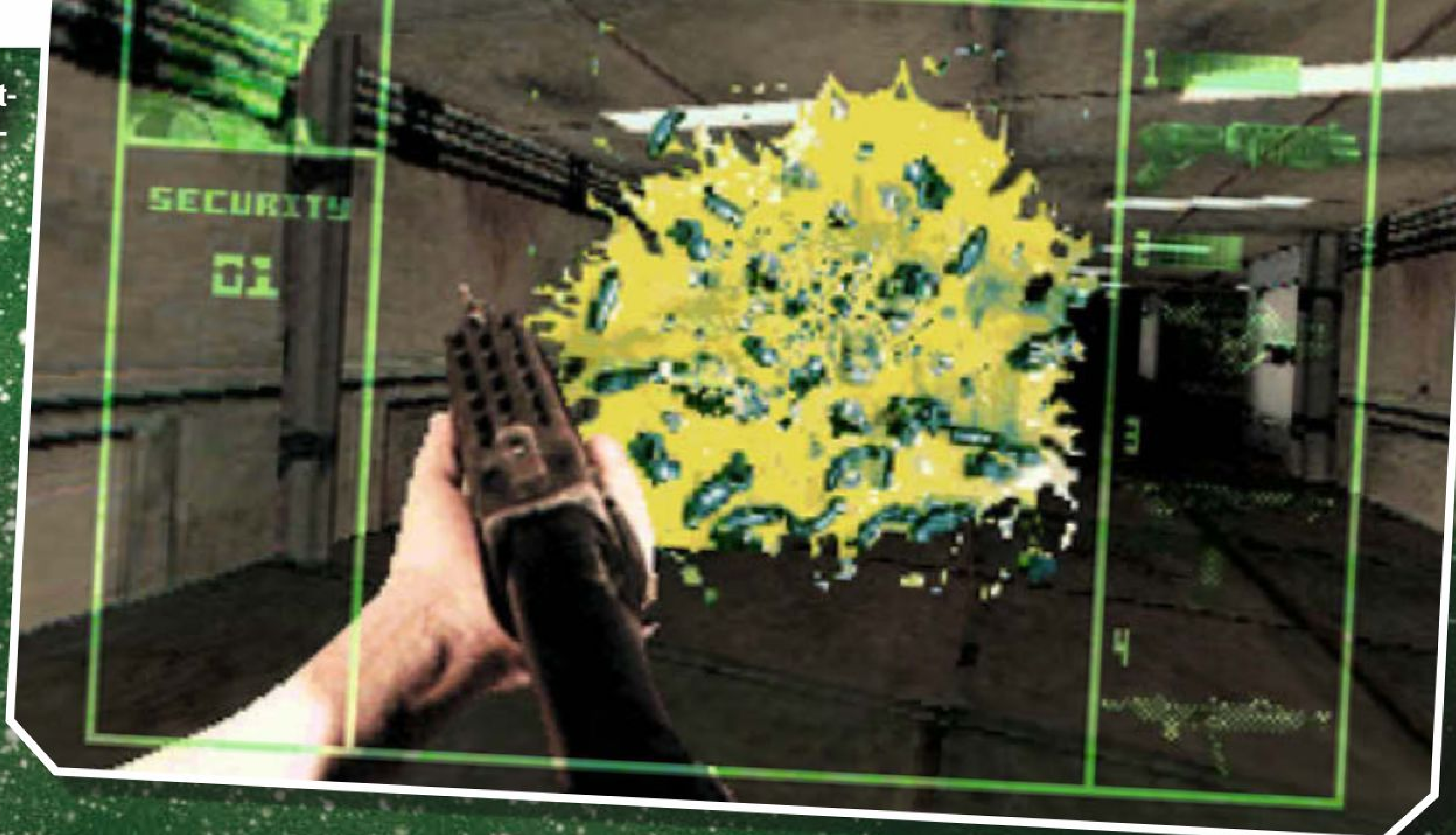
ALIEN 3
GAME BOY

Alien 3 war Vorlage für eine große Auswahl an Spielen, darunter dieser Titel von Bits Studios. Ungeachtet der Tradition der Game-Boy-Plattformer versuchte sich Programmierer Jas Austin an einem Labyrinth-Spiel, was ihm tatsächlich gut gelang.



ALIEN VS PREDATOR: THE LAST OF HIS CLAN
GAME BOY

Nicht ganz so beeindruckend ist dieser Sidescroller, in dem sich der Spieler als Predator durch einen Planeten der Aliens schlägt. Das Spiel ist recht oberflächlich und wenig originell, zeigt dafür aber einige nette Details.


» [Jaguar] Unser Mitleid gilt dem Reinigungspersonal.

»ETWA 85% ALLER BESITZER EINER JAGUAR-KONSOLE KAUFTEN SICH AUCH UNSER SPIEL.«
JASON KINGSLEY

ahnung, dass alle anderen *Alien 3*-Spiele Plattformer sein würden. Und nachdem ich das Skript gelesen hatte, war klar, dass der Film nicht so viel Action hatte wie der zweite Teil. Deshalb würde ein langsameres Spiel besser dazu passen."

Das Ergebnis war ein exzellenter, atmosphärischer Game-Boy-Titel, der die Vorlage gut zur Geltung brachte. „Ich hätte den letzten Bosskampf gerne etwas spannender gemacht, oder vielleicht mehr Rätsel hinzugefügt", bedauert Jas im Nachhinein. „Aber ich glaube, wir haben es ganz gut geschafft, den Ton des Films zu treffen."

Auch Probe und Acclaim war natürlich aufgefallen, wie wenig Waffen und Action die Vorlage bot. Ihre Folgerung war jedoch eine ganz andere, wie Joe ausführt: „Wir haben die Dinge immer gerne einfach gehalten. Deshalb entschieden wir, dass es ohne Waffen langweilig wäre. Rückblickend hätte ich manches auch gern anders gemacht und stellenweise etwas Tempo herausgenommen. Aber ich mag unser Spiel und alle seine Konvertierungen. Ich bin stolz auf unsere Arbeit. Wir hatten sehr viel Spaß bei der Entwicklung!"

Nick Jones arbeitete an der SNES-Version, die in Sachen Sound und Grafik die eindrucksvollste war, gerade die akkuraten Hintergrundgrafiken in der großen Spielwelt waren stimmungsvoll.

Eine besondere Fassung entwickelte Sega unter dem Namen *Alien 3: The Gun*. Nach den Ereignissen des Films soll man als Marine den Schauplatz durchsuchen. Mit einer Lichtpistole als Eingabegerät setzt man sich gegen Alien-Horden zur Wehr.

Der nächste Ableger der Serie kam von Rebellion und war ganz anders gestrickt. Er wurde von den fantastischen Comics von Dark Horse und einer berühmten Szene aus *Predator 2* inspiriert, in der ein Alien- Schädel als Trophäe gezeigt wurde.

„Wir sind mit der Demo unseres Spiels *Dragonflight 3D* zu Alistair Bodin von Atari gegangen", erzählt uns Jason Kingsley, Mitbegründer von Rebellion. „Er war davon so beeindruckt, dass er Bob Gleadow, den Geschäftsführer, gebeten hat, sich die Demo anzusehen. Auch der fand sie fantastisch und wollte Rebellion für ihre neue Jaguar-Konsole programmieren lassen."

Ein paar Tage später hatte Rebellion den Prototyp eines Jaguar-Entwicklungskits im Büro. Gleichzeitig stand eine Team-Aufstockung an, denn das Studio bekam gleich zwei Exklusivtitel zugesprochen: den Formel-1-Rennsimulator *Checkered Flag* und eben das Kampfspiel *Aliens vs. Predator*, in dem gleich drei Fraktionen aufeinander losgingen.

„Wir versuchten, die unterschiedlichen Stimmungen der *Alien*- und *Predator*-Filme einzufangen und auf das Wesentliche zu reduzieren. Dann brauchten wir natürlich noch die Sicht der Colonial Marines, und so entstand diese Dreiteilung."

Das Ergebnis war 1994 ein einzigartiger Mix aus drei Fraktionen, die sich komplett unterschiedlich spielten. Der Predator wollte, ganz seiner Kultur entsprechend, möglichst große Aliens jagen. Das Hauptziel des Aliens hingegen war es, sich so oft wie möglich fortzupflanzen, während der Marine, aufgerieben zwischen den zwei anderen Fraktionen, verzweifelt um sein Überleben kämpfte.

Das Spiel ist eindrucksvoll an die Filme angelehnt, auch wenn keine Szenen direkt übernommen wurden. Entsprechend erfolgreich war es, wenngleich auf einer wenig erfolgreichen Konsole. „Ich kann mich nicht an die genauen Absatzzahlen erinnern, aber daran, dass etwa 85% aller Jaguar-Besitzer unser Spiel kauften", bemerkt Jason stolz.

Es folgt ein kleiner Zeitsprung in das Jahr 1999. 20th Century Fox machte Rebellion das Angebot, für sie ein ähnliches Spiel für den PC zu entwickeln. Da 3D-Grafikkarten mittlerweile den PC in eine leistungsstarke Spielmaschine verwandeltet hatten, war genug Potenzial da, *Alien vs. Predator* von 1994 deutlich zu verbessern.

Jason beschreibt die Neuerungen der Windows-Fassung: „Das Alien konnte auch an Wänden und Decken laufen und rennen, was zu dieser Zeit eine große technische Errungenschaft war. Außerdem haben wir uns dazu entschieden, für jede der drei Rassen eine eigene Story zu erzählen – im ersten Spiel teilten sich die Fraktionen eine Story. Das war ein Haufen Arbeit, denn wir mussten im Endeffekt drei Spiele statt nur einem entwickeln. Außerdem mussten unsere Wände und die Decken genauso detailliert sein wie der Boden, denn das Alien konnte ja überall herumlaufen."

Aliens vs. Predator für PC wurde erneut ein Hit, der den englischen Entwickler zu einer festen Größe werden ließ. Da Fox Interactive für die Fortsetzung allerdings die Monolith-Engine bevorzugte, wurde Rebellions nächstes Spiel ein Exklusiv- ▶

ALIENS: THE THANATOS ENCOUNTER
GAME BOY COLOR



Das verlassene Raumschiff Thanatos wurde von Aliens heimgesucht und muss gesäubert werden. So beginnt das Spiel von THQ, das von den Australiern von Wicked Witch Software entwickelt wurde. Reichlich Abwechslung und Filmreferenzen können überzeugen.

ALIEN VS PREDATOR: REQUIEM
PSP



Rebellion schrieb das Spiel auf Basis des zweiten AVP-Films. „Wir durften das Pred-Alien nicht als Endboss nutzen, um den Film nicht zu spoilern", erinnert sich Jason Kingsley. „Lange haben wir uns eine Alternative überlegt, und dann zeigen sie das Monster in den Filmtrailern!"

ALIENS: INFESTATION
NINTENDO DS



Zeitlich gesehen spielt *Infestation* zwischen *Aliens* und *Alien 3*. In dem Seitwärts-Scroller untersucht wir die scheinbar verlassene U.S.S. Sulaco. Das Spiel ist grafisch hübsch umgesetzt, vor allem die Szene mit dem Chestbuster bleibt im Gedächtnis.

FÜNF ZUM FÜRCHTEN

Hoher Puls garantiert: Hier sind einige Schocker der *Alien*-Spiele.



MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND

Grafisch werden selbst ängstlichste Spieler nicht sonderlich beeindruckt sein, dafür baut dieses Spiel für den Atari 2600 enormen Druck auf. Ständig wird der Spieler von Aliens gejagt und muss versuchen, sich nicht in die Enge treiben zu lassen.



IM ALL HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN …

Es ist absolut still im All. In diesem 8-Bit-Titel für den ZX Spectrum gibt es keine Schreie, generell gibt es kaum Geräusche, außer … was war das? Warum ist denn der Lüftungsschacht offen? Irgendetwas war hier. Wir sollten in den Schacht klettern und nachschauen …



OH, ER MAG DICH!

Dieses Spiel basiert auf dem zweiten Teil der Trilogie, in dem Ripley die Kolonie LV-246 erforscht. Es gibt wenige Anzeichen ausgewachsener Aliens, dafür umso mehr Facehugger, die den Spieler näher kennenlernen wollen.



HALLO? IST DA JEMAND?

Eigentlich ist es ja schlimm genug, als einsamer Marine die dunklen Korridore in *Aliens vs. Predator* zu durchstreifen. Just in dem Moment, als der Restlichtverstärker aktiviert werden soll, springt natürlich ein Alien auf uns zu.



ICH HAB DA WAS AUF DEM SCHIRM

Der Bewegungssensor ist ein Segen und ein Fluch. Im Lauf der Serie wurde dieses Element des Schreckens perfektioniert. Noch nie zuvor haben Pieptöne und verschwommene Punkte so viel Angst und Panik verbreitet.

titel für die PSP, der auf *Aliens vs. Predator: Requiem* basierte, also dem zweiten Teil des Kinofilm-Spin-offs.

Zur gleichen Zeit arbeitete Rebellion mit Vivendi an *AVP3*. Noch vor Fertigstellung kam es zum Zusammenschluss zwischen Vivendi und Activision, woraus Activision Blizzard entstand. Sega Europe nutzte die sich daraus ergebende Chance und sicherte sich die Rechte. Rebellion war weiterhin das Studio für den Titel, der als Remake des ersten Teils unter dem Namen *Aliens vs. Predator* 2010 für Windows, Xbox 360 und PlayStation 3 erschien.

„Die neuen Plattformen gestatteten uns eine viel bessere Bild- und Audioqualität, zusätzlich konnten wir die KI und die Animationen deutlich verbessern", analysiert Jason. „Außerdem hatte sich im Bereich der Steuerung viel getan, ebenso wie bei der Komplexität und Tiefe des Gameplays."

Auch die blutigen „Trophy Kills" sind uns in Erinnerung geblieben, die letztlich die Veröffentlichung des dritten Teils in Deutschland verhinderten. Jason dazu: „Na ja, das Ganze spielt ja nicht auf einem Ponyhof! Die Filmgrundlage ist Horror-SF. Die Aliens schlüpfen nun mal brutal aus den menschlichen Opfern, der Predator hängt seine Trophäen kopfüber auf, häutet sie und stellt sich ihre Schädel ins Regal. Nett ist was anderes."



» [Xbox 360] Gleich wird's ungemütlich in *Colonial Marines*.

Kehren wir in die 90er und zu Probe zurück. Für sie stand als Nächstes *Alien Trilogy* auf dem Programm. Fox Interactive hatte den Titel in Auftrag gegeben, nachdem 1993 eine VHS-Sammlung der ersten drei *Alien*-Filme erschienen war. Das Spiel zeichnet sich vor allem durch den großen Einsatz von Motion Capture aus.

„Wir wollten einen echten Blockbuster schaffen", erinnert sich Joe Bonar von Probe. „Die *Alien*-Marke war zu diesem Zeitpunkt bereits sehr gut etabliert. Um unser Ziel zu erreichen, arbeiteten wir mit Wes Trager und seinem Team zusammen. In ihrem Studio in New York nahmen wir Motion-Capturing von den Aliens auf. Das war eine neue und unglaublich aufregende Technologie, die allerdings auch sehr teuer war. Jeder Fehler kostete uns eine Menge Geld."

Das Ergebnis konnte sich dafür auch sehen lassen. Die Handlung des Spiels unterschied sich zwar leicht von den Filmen, aber die Spannung und vor allem die Aliens wurden sehr eindrucksvoll dargestellt.

1997 erschien der vierte Teil der *Aliens*-Reihe in den Kinos und sorgte für Spott und Enttäuschung bei vielen Fans: Die hanebüchene Wiedereinführung von Sigourney Weavers doch in Teil 3 heldenhaft verstorbener Hauptfigur war schon schlimm genug. Die daraus resultierende Mensch-Xenomorph-Mutation jedoch war so absurd, dass sich selbst hartgesottene Fans mit Grauen von der Serie abwandten.

Das hieß natürlich nicht, dass nicht versucht wurde, mit der Software-Lizenz Geld zu verdienen. Fox Entertainment wandte sich erneut an ein englisches Entwicklerteam, diesmal Argonaut, um ein Spiel für PlayStation, Saturn und PC zu erstellen. Zu dieser Zeit war die Schulterperspektive à la *Tomb Raider* oder *Resident Evil* sehr angesagt.

Dieser Perspektivwechsel stellte Argonaut vor einige Probleme, die von schlechter Kameraführung bis hin zu KI-Aussetzern reichten. In Absprache mit dem Lizenzgeber entschied sich das Studio, zur Egoperspektive zu wechseln – und schuf im Resultat mit *Alien Resurrection* ein Spiel, das die Filmvorlage bei Weitem übertraf.



» [PlayStation] *Alien: Resurrection* erschien nur auf der PlayStation.

Im Jahr 2014 bekamen die Spieler schließlich das, was viele für die bislang beste Auslegung der *Alien*-Vorlage halten. Wiederum war ein britisches Studio federführend, auch wenn es mit der *Total War*-Serie bislang im Strategie-Sektor seine Erfolge eingefahren hatte: Creative Assembly entwickelte für Sega *Alien: Isolation*, das sich vor allem durch seinen starken Gruselfaktor und ein gelungenes Schleichsystem auszeichnet.

Clive Lindop, der Lead Designer von Alien Isolation, erklärt die Philosophie des Teams: „Wir wollten weg von der ewigen Ballerei, die es inzwischen in so vielen Variationen gab. Deshalb wollten wir unbedingt die Schleichpassagen in den Vordergrund stellen. Die Spannung sollte viel ‚persönlicher' werden, mit einem Alien, das gezielt nach dir als Spieler sucht."

Die Liebe zum Detail bei der Darstellung der Requisiten und Kulissen aus den Filmen sind Schlüsselelemente, die Creative Assembly hervorragend nutzte, um die Spieler in ihren Bann zu ziehen. „Für das gesamte Team war es das wichtigste Ziel, das Alien mit der Angst, dem Horror und Schrecken des Originals zu verknüpfen", fährt Clive fort.

JETZT HERRSCHT KRIEG

RG: Wobei handelte es sich bei *Alien War*?
GG: Das war eine 20-minütige Führung in unserem Studio, zusammen mit Schauspielern, schneller Action und … einem Alien! Wie im Film brach das Monster aus und jagte die Besucher.

RG: Basierte die Action auf einem der Filme?
GG: Ich würde sagen, am ehesten *Aliens*, wir hatten voll ausgerüstete Marines.

RG: Wie kamt ihr auf das London Trocadero als Standort?
GG: Na ja, erstens soll es dort im Keller spuken. Und zweitens liegt es schön zentral in London!

RG: Habt ihr die Ausstellung wirklich mit euren eigenen Sammelstücken begonnen?
GG: John Gorman, mit dem ich die Ausstellung leitete, hatte eine Sammlung von Requisiten und Kostümen, die er in Glasgow in einem Theater ausstellte. Eines Abends, als die Besucher gegangen waren, kamen wir auf die Idee, die Sammlerstücke aus den Vitrinen zu befreien und ihnen zu neuem Leben zu verhelfen.

RG: Wie habt ihr es geschafft, dass Sigourney Weaver zur Eröffnung erschien?
GG: Wir trafen ihren Mann, der ein Stück in London aufführte. Er gab uns die Kontaktdaten von Sam Cohn, ihrem Agenten. Ein paar Wochen später sind John und ich nach New York geflogen, um die beiden dort zu treffen. Sigourney ist wirklich eine klasse Frau, sie hat unsere Anspannung bemerkt und uns quasi zum Abendessen genötigt.

RG: Hast du einen Lieblingsfilm in der Serie?
GG: Für mich sind die besten Filme *Aliens* und *Prometheus*. Schon alleine die Herangehensweise ist hervorragend. Wir waren beim Filmset mit dabei und Ridley Scott nutzte echte Kostüme mit Schauspielern. Ich war immer der Meinung, das *Covenant* durch das ganze CGI total versaut wurde. Ich hätte mir ein echtes Sequel zu *Prometheus* gewünscht.

RG: Was habt ihr gemacht, als die Ausstellung vorbei war?
GG: Ich habe mich mehr um Musik gekümmert, John ging zurück ins Filmgeschäft. Am 15. Jahrestag haben wir eine Sonderausstellung in Glasgow organisiert.

RG: Wollt ihr die Xenos noch einmal zum Leben erwecken?
GG: Vor ein paar Jahren hätte das fast geklappt. Wir waren wieder in London, aber Madame Tussauds war schneller und hat hinter unserem Rücken einen Deal mit Fox ausgehandelt. Deren Ausstellung war natürlich um einiges ruhiger als unsere.



Wir sprechen mit Gary Gillies, Mitbegründer der *Alien War Total Reality Exhibition.*



»WIR WOLLTEN DIE SPANNUNG VIEL PERSÖNLICHER GESTALTEN, MIT EINEM ALIEN, DAS SPEZIELL NACH DEM SPIELER SUCHT.«
CLIVE LINDOP



„Statt Massen an Xenos wollten wir ein einzelnes Alien zu einem furchterregenden Wesen gestalten, das den Spieler dauerhaft und gnadenlos jagt." Wobei es in Wahrheit ja … aber wir wollen niemandem die Spannung verderben.

Dem öffentlichen Feedback und dem überschwänglichen Lob vieler (wenngleich längst nicht aller) Kritiker nach zu urteilen, hat der Entwickler seine Ziele erreicht. Es gibt nur wenige Spielerlebnisse, die so furchterregend und unerbittlich sind wie *Alien: Isolation*. Zumindest, wenn man über einige Unzulänglichlichkeiten des Spiels gnädig hinwegsieht, so zeigt die Alien-KI manchmal erschreckende Aussetzer.

Die *Alien*-Reihe lebt weiter: 2012 brachte Ridley Scott mit *Prometheus* einen ziemlich umstrittenen Vorgänger in die Kinos, dem 2017 *Alien: Covenant* folgte. Die Rechte liegen mittlerweile bei Disney, die auf der CinemaCon 2019 bestätigte, weitere Filme im *Alien/Predator*-Universum zu planen. Das könnte heißen, dass es doch noch zum dritten Prequel von Ridley Scott (namens *Alien: Awakening*) kommen könnte, vielleicht sogar zu einem *Alien 5*. Auch ein Reboot der Serie ist nicht ausgeschlossen.

Und wo es weitere Filme gibt, werden neue Spiele nicht fern sein. Zwar war Sega mit dem Erfolg von *Alien: Isolation* wohl nicht zufrieden, ein Nachfolger ist nicht geplant. Doch der Mix aus Horror, Science-Fiction und mutigen Helden bleibt faszinierend.

„Letztendlich geht es um Emotionen und dramatische Momente", schließt Jason Kingsley. „Eine gute Hintergrundgeschichte ist immer wichtig, aber das Augenmerk liegt auf dem Ringen, auf dem drohenden Versagen, auf einer heroischen Figur, die sich gegen alle Widerstände zum Erfolg kämpft. Das ist eine Mischung, die in Videospielen immer gut funktioniert."



Tetris

DER HERR DER KLÖTZE



» PUBLISHER: NINTENDO CO., LTD
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: GAME BOY, NINTENDO 3DS

Von Michael Hengst

Der Eiserne Vorhang war im Jahre 1984 noch intakt, genauso wie die Sowjetunion. Der sogenannte „Ostblock" war nicht für seine Unterhaltungssoftware bekannt, eher durch die traurigen Maschinen aus dem Kombinat Robotron. Trotzdem wurde in eben diesem „Ostblock" ein Spiel entwickelt, das zu einem Welthit wurde – und dessen Entstehung mit persönlichen und wirtschaftlichen Schicksalsschlägen gepflastert ist: *Tetris*.

Der Schöpfer des so simplen wie genialen Blockpuzzle-Spiels, das lose auf dem mathematischen Puzzlespiel *Pentomino* basiert, war einer der damaligen Angestellten der Sowjetischen Akademie der Wissenschaften in Moskau, Alexei Pajitnov.

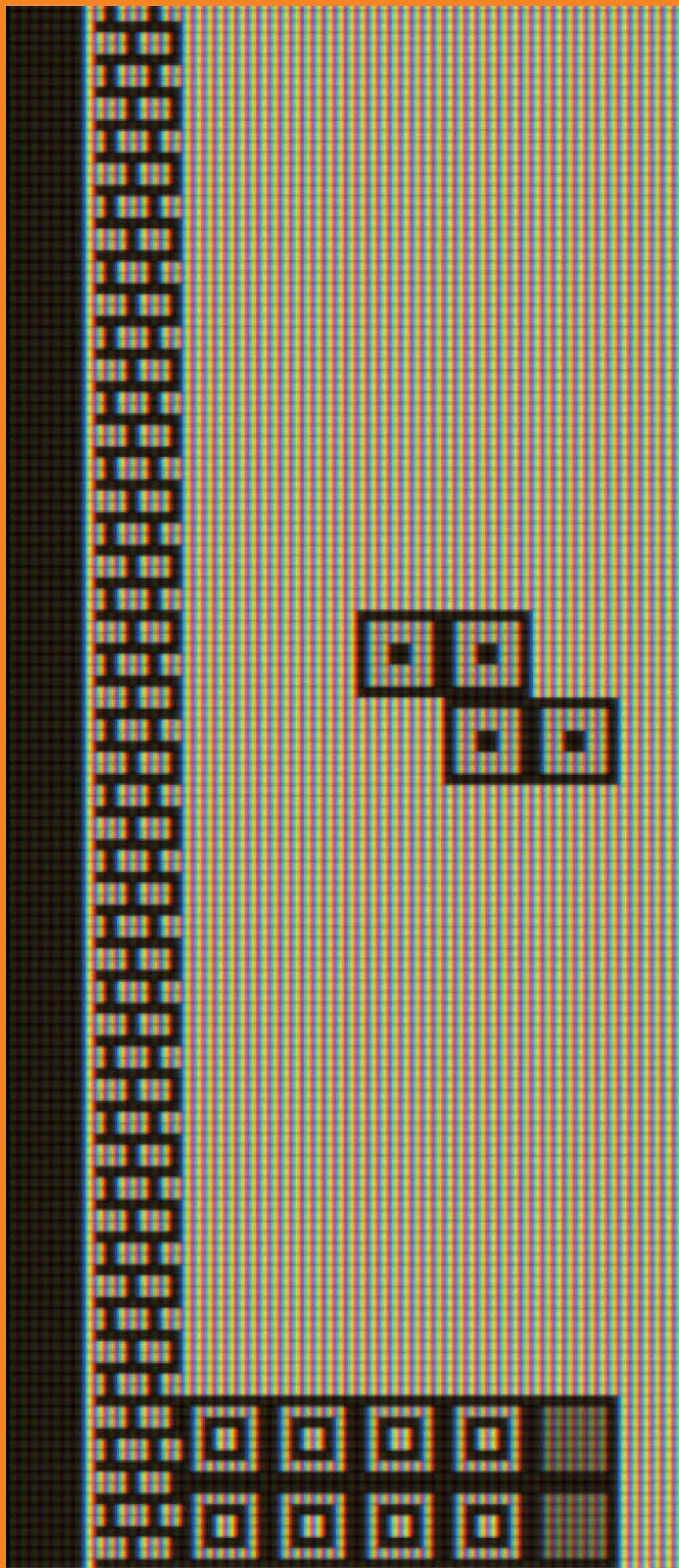
Im Grunde als Testprogramm für die lokalen Rechner gedacht, erfreute sich *Tetris* bei Pajitnovs Kollegen großer Beliebtheit. Zwei Kollegen portierten das Spiel auf PC und irgendjemand aus der Akademie schnappte sich eine Kopie und brachte sie nach Budapest, wo es von der englischen Softwarefirma Andromeda „entdeckt" wurde. Angeblich hatte sich aber mittlerweile Spectrum Holobyte die Rechte gesichert, eine PC-Version erschien 1987 in den USA. Mirrorsoft brachte Fassungen für Atari ST und Amiga auf den Markt.

1989 herrschte in Sachen *Tetris*-Rechte und Lizenzen ein wahres Chaos – ein halbes Dutzend angeblicher Lizenzgeber stritten sich, Gebühren wurden nicht bezahlt, Geheimtreffen in Moskau durch einige Protagonisten waren praktisch an der Tagesordnung. Was wie eine Spionage-Story aus dem Kalten Krieg anmutet, ist auch eine. Der Stoff ist so spannend, die Protagonisten schillernd bis dubios, dass sogar die britische BBC eine sehenswerte Dokumentation über die *Tetris*-Geschichte drehte.

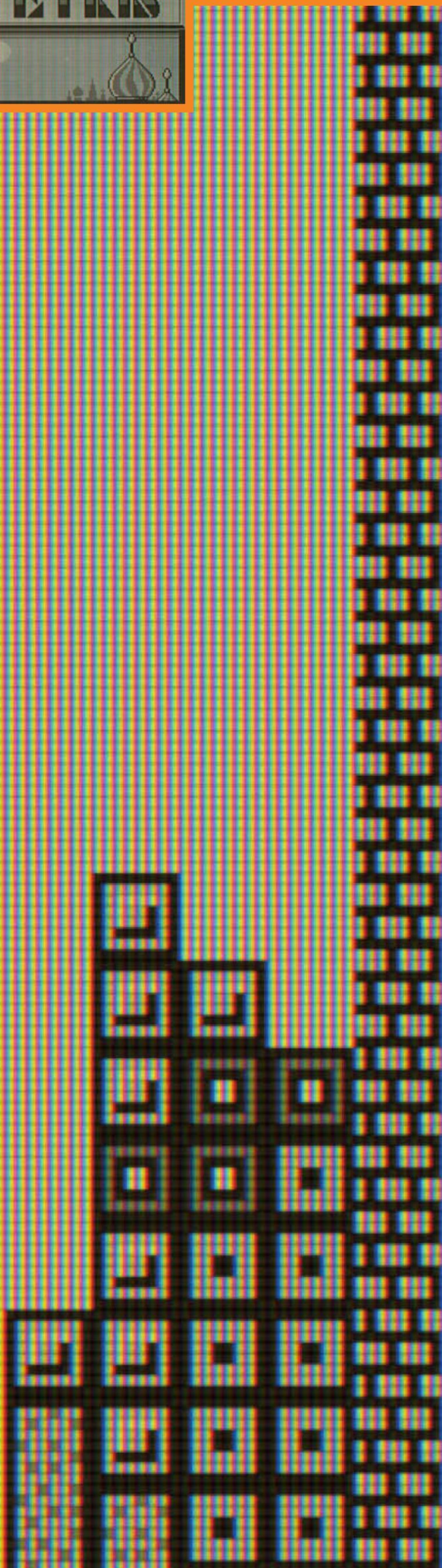
Zwei Firmen gingen am Ende als strahlende Sieger aus dem Lizenz-Kuddelmuddel hervor: Bullet Proof Software und Nintendo. Bullet Proof Software hatte die Rechte an der Handheld-Version und kassierte bei jeder Einheit, die Nintendo verkaufte, mit. Und Nintendo legte das geniale Spiel am Anfang dem Game Boy bei – mit durchschlagendem Erfolg. Angeblich verkaufte sich so *Tetris* auf dem Game Boy rund 30 Millionen Mal. Über alle Versionen sollen es bis heute sogar rund 170 Millionen Verkäufe sein.

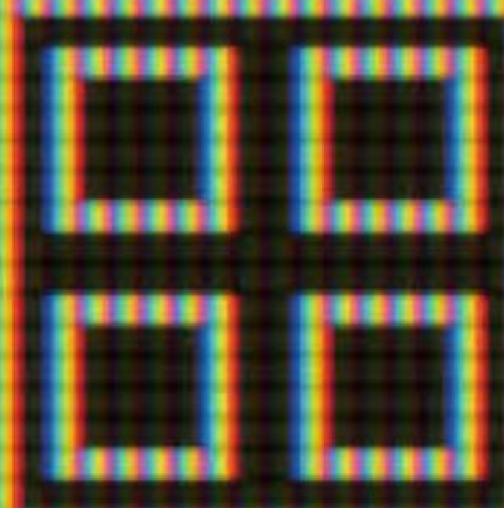
Größter Verlierer war am Ende der Erfinder selbst. Alexei Pajitnov hatte vor 1996 so gut wie kein Geld bekommen. Erst ab 1996 fielen die Rechte vom russischen Staat wieder an Pajitnov zurück. So tragisch die Geschichte, so genial ist das Spiel – auch heute noch. Mein persönlicher Favorit ist ganz klar die Game-Boy-Version aus dem Jahr 1989: Das Spiel braucht keine High-End-Grafik und keinen technischen Firlefanz: Die Graustufen des Game Boy und die minimalistisch anmutende Knopfbelegung reichen völlig aus, um die sieben verflixten Blocktypen darzustellen und zu bewegen.

Die einfache Bedienung und das kinderleicht zu begreifende Spielprinzip machen aus *Tetris* einen zeitlosen Klassiker, der heute noch genauso gut funktioniert wie vor 30 Jahren. Genau das ist es, was Tetris zu einem der besten Spiele, wenn nicht zum besten Spiel aller Zeiten macht: Sein brillantes Prinzip altert einfach nicht und wird auch in 50 Jahren noch genauso gut funktionieren wie heute. Kein Wunder, dass das Spiel einen festen Platz in der Popkultur hat. Und auch die original Game-Boy-Musik (eine Instrumental-Version des populären russischen Stückes Korobeiniki) lädt immer noch zum Mitsummen ein. *




TETRIS™


SCORE
545
LEVEL
0
LINES
7





DIE FIRMEN-ARCHIVE

RETRO GAMER GRÄBT DIE AKTEN BEKANNTER ALTER FIRMEN AUS.

nihon Falcom

Von den Anfangstagen der Heimcomputer bis zur aktuellen Konsolengeneration war und ist Falcom einer von Japans produktivsten Herstellern von Rollenspielen. Wir werfen einen Blick zurück und sprechen mit Toshihiro Kondo über die Anfänge seines Studios.



» Toshihiro Kondo ist stolz auf *Trails of Cold Steel III*.

Wenn man Spieler hierzulande nach japanischen Rollenspielstudios fragt, fallen immer dieselben Namen. Schon vor ihrer Verschmelzung waren Square und Enix wegen ihrer Marken *Final Fantasy* und *Dragon Quest* die bekanntesten Hersteller von JRPGs – mit einigem Vorsprung vor Atlus und deren *Persona*-Reihe. Doch wenn man nicht gerade einen leidenschaftlichen Liebhaber des Genres erwischt, wird man kaum den Namen Falcom zu hören bekommen. Und das ist schade!



» [PC-88] Falcoms allererstes RPG *Panorama Island* gibt es nur auf Japanisch.



»Je härter, desto besser: Das war damals die weitverbreitete Meinung bei Spielern!« TOSHIHIRO KONDO



» **[PC Engine]** ***Ys IV*** **wurde außer Haus entwickelt, da man sich bei Falcom auf Heimcomputer konzentrierte.**

Schließlich hat Nihon Falcon seit 1982 einige der beliebtesten und wichtigsten Japano-Rollenspiele überhaupt herausgebracht. Der Grundstein dafür wurde im März 1981 gelegt, als Masayuki Kato die Nihon Falcom Co. Ltd. gründete. Die Firma versuchte sich im ersten Jahr als Computerverkäufer nach Apple-Vorbild und veröffentlicht erst im Sommer 1982 ihr erstes Spiel. In den 80er Jahren gab es in Japan eine lebendige Heimcomputerszene, die von lokalen Herstellern dominiert wurde. Hier wollte Falcom mitmischen und brachte *Galactic Wars* für den NEC PC-8801 heraus. Auch die folgenden Titel kamen normalerweise zuerst für diese Plattform oder für Sharps X1 heraus, bevor sie für Fujitsu FM-7 oder MSX erschienen.

Innerhalb der japanischen Computerszene wurde Falcom so schnell zu einem Namen – zumindest bei den eher wenigen Besitzern eines solchen Geräts. Das stellt auch Toshihiro Kondo klar, der heutige Präsident von Falcom: „Die Computer waren einfach zu teuer." Außerdem wurden die Geräte nicht so stark beworben wie etwa das NES und verkauften sich demzufolge eher in Hunderttausenden als in Millionen. „Allerdings gab es in jeder Grund- und Mittelschulklasse ungefähr vier oder fünf Kinder, denen ihre Eltern einen Computer gekauft hatten – und sie alle liebten Falcom-Spiele."

Ebenfalls zu jener Zeit legte Falcom den Grundstein für ihre Rollenspiel-Expertise. *Dragon Slayer* war der erste Action-RPG-Titel, und *Xanadu* erwies sich als Riesenhit, der zahlreiche japanische Preise abräumte. Daraufhin richtete die Firma ihre gesamte Entwicklung auf Rollenspiele aus. „Das ist zwar nur meine Spekulation, aber ich denke, dass wir damals einfach sehr viel Erfolg mit *Ys I & II* und *Legend of Heroes* hatten", sagt Kondo. „Und da die Entwicklungszeit dafür plötzlich von einem halben Jahr auf bis zu zwei Jahre anwuchs, sind die anderen Spiele da quasi einfach mit abgefallen."

Kondo hält es im Rückblick für entscheidend, dass die Firma es wagte, ihren eigenen kreativen Weg einzuschlagen. „Je härter, desto besser: Das war damals die weitverbreitete Meinung bei Spielern – ein hoher Schwierigkeitsgrad galt als etwas Gutes", erklärt er. „Im ▶



» **[PC-88]** ***Xanadu*** **war mit 400.000 verkauften Exemplaren in Japan überaus erfolgreich.**



» **[PC-88]** ***Dragon Slayer*** **war eines der ersten Action-RPGs von Falcom.**

ZEITSTRAHL

- **1981** Nihon Falcom wird von Masayuki Kato gegründet.
- **1982** Falcom veröffentlicht das erste Spiel, einen Strategietitel für den PC-8801 namens *Galactic Wars*.
- **1983** Mit *Panorama Island* erscheint Falcoms erstes Rollenspiel.
- **1984** Der erste Teil der Reihe *Dragon Slayer* kommt auf den Markt.
- **1985** *Xanadu* bricht mit 400.000 Exemplaren den japanischen Verkaufszahlenrekord.
- **1988** Falcom startet eine eigene Albumproduktion, um die Soundtracks der Spiele zu vermarkten.
- **1994** Die Firma steigt mit *The Legend of Xanadu* für PC Engine und *Popful Mail* für das SNES ins Konsolengeschäft ein.
- **1995** *Revival Xanadu* ist das erste Remake von Falcom.
- **1996** Falcoms löst sich vom Fokus auf den PC-98.
- **1998** Bei einem *Vantage-Master*-Turnier in Taiwan treten japanische, koreanische und taiwanesische Spieler gegeneinander an.
- **2003** Falcom geht in Tokio an die Börse.
- Mit *Ys VI: The Ark of Napishtim* endet eine achtjährige Pause der Reihe.
- **2004** Mit *Legend of Heroes: Trails in the Sky* beginnt eine neue Serie.
- **2005** *Sorcerian Online* ist das erste Online-Spiel von Falcom.
- **2007** Mit einem Live-Konzert wird in Tokio das zwanzigste Jubiläum von *Ys* gefeiert. Über 1.000 Fans hören zu.
- **2009** *Trails in the Sky* wird als Manga-Reihe adaptiert und eine Comic-Fassung von *Ys* erscheint.
- **2012** Falcom veröffentlicht mehr als 4.000 Musikstücke auf iTunes.
- **2012** *Trails in ihe Sky SC* erscheint nach jahrelanger Übersetzungsarbeit auf Englisch – der Text ist länger als der von Tolstois „Krieg und Frieden".
- **2017** *Trails of Cold Steel III* erscheint exklusiv für die PS4.



TRAILS OF COLD STEEL III

Toshihiro Kondo über den (hierzulande) aktuellen Serienteil.

Obwohl der vierte Serienteil in Japan bereits erschienen ist, müssen sich Fans hierzulande noch gedulden – können sich aber mit dem starken dritten Teil der Reihe beschäftigen. Die Geschichte der *Legend of Heroes*-Reihe und von *Trails* als Teil davon reicht zurück bis in die 80er. „*Legend of Heroes* begann als Antwort auf den Grafik-Trend", erklärt Kondo. „Wir dachten uns, wenn wir nur eine einzige Person hätten, die wirklich schreiben konnte, dann würde die Story gut werden und daraus etwas Einzigartiges entstehen." Die Story war am Ende nicht nur gelungen, sondern mit über 1,5 Millionen japanischen Schriftzeichen auch extrem umfangreich (ein einziges Schriftzeichen kann für ein ganzes Wort stehen, auch wenn es im Japanischen meist mehrere Kanji pro Wort sind).

Glücklicherweise müsst ihr keine dicken Wälzer lesen, um die Geschichte zu verstehen, denn der dritte Teil schließt an *Trails of Cold Steel* von 2013 an und bietet für Einsteiger eine praktische Kurzübersicht. „Die ersten beiden Teile beschäftigten sich mit den Geschehnissen in Erebonia selbst – besonders mit Osborne und seinen Gegenspielern. Nun geht es darum, wie Erebonia mit kriegerischen Mitteln versucht, sein Gebiet zu erweitern", erklärt Kondo. „Außerdem macht der Protagonist Rean einen Wandel durch." Während im vorherigen Serienteil erzählt wird, wie Rean Schwarzer an der Thors Military Academy studiert, begleitet ihr ihn nun als Lehrer an einem neuen Campus derselben Schule – wo vor allem Außenseiter und missliebige Studenten untergebracht sind.

Im Lauf des Spiels vertieft ihr Reans Bindung zu seinen Studenten, auch durch die zahlreichen rundenbasierten Kampfeinsätze, auf die die Klasse geschickt wird. Außerdem gibt es wieder Mech-Kämpfe, bei denen Reans Studenten ihm zur Seite stehen. „Wir wollten eigentlich etwas Neues machen, aber sogar die Kollegen im Büro meinten: ‚Wir haben in dieser Welt riesige Roboter, also lasst sie uns auch nutzen!' Dann taten wir dann also." Auch Minispiele sind wieder mit von der Partie, etwa ein Sammelkartenspiel, das auf dem originalen *Vantage Master* von Falcom aus den 90er Jahren basiert.

Trails of Cold Steel III ist der erste Titel von Falcom, der speziell für die PS4 entwickelt wurde. „Durch die Leistung der PlayStation 4 konnten wir den Charakteren viel mehr Ausdruck verleihen. Wo sie sich vorher im Gespräch einfach nur angesehen hatten, waren jetzt verschiedene Gesichtsausdrücke möglich, die ihre Persönlichkeit viel besser hervorhoben." Doch nicht nur die Grafik, sondern auch die Steuerung profitiert von der neuen Hardware. „Durch die Handheld-Plattformen war die Anzahl der Knöpfe stark eingeschränkt, sodass man etwa für einen simplen Kampfbefehl wie Angreifen oder Verteidigen mehrere Pfeiltasten und Knöpfe drücken musste, was sich langsam anfühlte", sagt Kondo. „Da die PS4 mehr Knöpfe hat, konnten wir jedem davon einen eigenen Befehl zuweisen und die Kämpfe wirken deutlich flotter."

Trails of Cold Steel III ist für die PlayStation 4 erhältlich, wobei auch eine Demoversion zum Ausprobieren zur Verfügung steht.



Gegensatz dazu konnte die *Ys*-Reihe eigentlich jeder durchspielen, der ein wenig übte. Vielleicht war das eines der ersten Markenzeichen von Falcom: Auch wenn es einen bestimmten Trend gab, konnte sie genau das Gegenteil davon tun." Diese Aussage bezieht sich nicht nur auf die Schwierigkeit der Titel, erläutert Kondo weiter: „Ein anderes Beispiel ist die Serie *Legend of Heroes*. Es war eine Zeit, in der sich jeder besonders auf die Grafik konzentrierte und darüber brütete, wie sie noch besser oder schneller werden konnte. Also sagte Herr Kato bestimmt so etwas wie, ‚Nein, jeder schlägt in diese Kerbe, lasst uns lieber auf die Geschichte des Spiels Wert legen.' Auch das war eindeutig gegen den vorherrschenden Trend."

Anfang der 90er wurden die Titel von Falcom in großen Stil auf Konsolen portiert. Und die Soundtracks waren beliebt genug, um sie auch als Audio-CD zu veröffentlichen. Bis Mitte der 90er Jahre entwickelte Falcom weiter Rollenspiele und setzte die Serien *Xanadu*, *Legend of Heroes* und *Ys* fort, führte aber auch neue Marken wie *Brandish* oder *Popful Mail* ein. Eben zu jener Zeit hatte auch Kondo seinen ersten Kontakt zu Falcom: „Ich weiß noch, dass ich



» [PC Engine] *Ys I & II* erschien für zahlreiche Plattformen, unter anderem PC Engine.

» [Saturn] Mit Remake-Projekten wie *Falcom Classics* würdigt die Firma das eigene Erbe.



Ys III auf einem PC-88 eines Freundes gespielt habe. Die Grafik war sehr detailliert und auch die Musik fand ich bemerkenswert", erzählt er uns. Doch war es ihm – trotz seiner gerade getätigten Aussage über den zugänglichen Schwierigkeitsgrad der *Ys*-Serie – zu schwer: „Ich schaffte nicht einmal die allerersten Levels. Es war zwar ein tolles Spiel, aber für mich zu schwierig. Ein paar Jahre später hatte ich eine PC Engine und konnte das erste *Legends of Heroes* spielen. Von da an verstand ich, dass Falcom gute Spiele machte, die ich mochte."

Ab etwa Mitte der 90er begann sich das Wachstum der Firma zu verlangsamen. Zwei Gründe lassen sich dafür ausmachen: Zunächst der absolute Fokus auf RPGs – die international immer noch eine Nische darstellten und die Falcom auch nicht lokalisierte, selbst wenn sie außerhalb von Japan veröffentlicht wurden. Der zweite und wichtigere Grund war Falcoms Plattformwahl. Die Firma entwickelte vor allem für Heimcomputer und vergab Lizenzen für lukrative Konsolenports an andere Studios. Sogar *Ys IV* für SNES und PC Engine wurde extern vergeben, obwohl sich Falcom selbst auch schon an den beiden Plattformen versucht hatte.

Kondo nennt die Ursache: „Ich habe das von Herrn Kato erfahren: Wenn man Spiele für das NES oder das SNES herausbringen wollte, musste man Nintendos kompletten Prozess durchlaufen, was sehr viel Geld kostete", sagt Kondo. Dies begrenzte ein mögliches Wachstum, da der PC-9801-Reihe in Japan das gleiche Schicksal bevorstand wie dem Amiga hierzulande: Sie wurde vom übermächtigen Windows-PC verdrängt. Schlussendlich beschloss auch Falcom, auf letztgenannte Plattform umzusteigen."



» [Mega-CD] ***Popful Mail*** **schaffte es immerhin zu einer englischen Fassung.**

Ungefähr zur selben Zeit begann die Firma, sich an ihre alten Titel zu erinnern und Projekte wie *Ys Eternal*, *Falcom Classics* und *Sorcerian Original* herauszubringen. „In den 90ern hatten wir viele Remakes", erläutert Kondo. „Es kamen viele neue Kollegen zur Firma, und die sollten erst einmal die Grundlagen lernen." Den Remakes blieb Falcom auch über die 90er Jahre hinaus treu, allerdings mit einer anderen Begründung. „Natürlich mussten immer noch neue Mitarbeiter angelernt werden, aber wir kamen an einen Punkt, an dem bestimmte Spiele – besonders die aus einer Reihe wie *Trails* – nicht mehr für ihre ursprüngliche Plattform verfügbar waren. Wir wollten aber, dass die Menschen diese Titel auf aktuellen Systemen spielen konnten."

Natürlich produzierte Falcom auch weiterhin neue Titel. Zu ungefähr dieser Zeit stieß Kondo zur Firma, zunächst als Autor für die Szenarien von *Zwei!!* und der *Ys*-Reihe. Später übernahm er auch Führungsaufgaben. Um ein Gefühl für seine damalige Philosophie zu bekommen, fragten wir ihn, was für ihn ein gutes Rollenspiel ausmacht. „Das kommt auf die Art des Rollenspiels an", antwortet er. „Zwei Beispiele: Bei der *Trails*-Reihe ging es primär immer um die Story. Daher legen wir diese Spiele darauf aus. Bei *Ys* hingegen dreht sich alles um die Action – man kann ewig weiterspielen, ohne dass einem langweilig wird." In den Nullerjahren gelangten beide Serien zu ▶

» Wir haben die schlechte Angewohnheit, uns so sehr auf unsere Spiele zu konzentrieren, dass wir Dinge wie Geburtstage komplett vergessen. « TOSHIHIRO KONDO



» [PC-98] ***Brandish*** **profitierte von der zwar langsamen, aber detaillierten Grafik des PC-9801.**



» [PC] ***Xanadu Next*** **ist ein Stilbruch mit der üblichen Anime-Optik der Falcom-Titel.**


» [PC] Die Übersetzung von *Trails in the Sky SC* war äußerst aufwendig – es enthält mehr Text als mancher Roman.


» [PC] *Ys VI: The Ark of Napishtim* erschien nach acht Jahren Pause als nächster Teil der Serie.


» [Vita] Die Reihe *Trails of Cold Steel* verschaffte Falcom den internationalen Durchbruch.



DIE DNS VON FALCOM







ROLLENSPIELE

■ Trotz einiger Ausflüge in andere Genres ist Falcom vor allem für meisterhafte Rollenspiele bekannt, die die Firma seit über drei Jahrzehnten herausbringt. In dieser Zeit produzierte Falcom alle Spielarten vom Dungeon Crawler über Action-RPG bis hin zum traditionellen rundenbasierten Rollenspiel.

HEIMCOMPUTER

■ Auch wenn die Titel von Falcom seit jeher auch für Konsolen erscheinen, war die Firma vor allem dem japanischen Heimcomputermarkt verbunden. Fast alle Spiele der Firma zwischen 1982 und 2008 erschienen zuerst für Heimcomputer, ab den 90ern dann für Windows.

MOBILE PLATTFORMEN

■ Als sich Falcom 2009 endgültig den Konsolen zuwandte, tat man dies zunächst über die PSP und ihre weniger erfolgreiche Nachfolgerin, die PS Vita. Durch den langsamen Tod dieser Plattform und die leistungsstarke PS4 gehört diese Strategie aber nun der Vergangenheit an.

»Weil RPGs sehr lange Spiele sind, sollte man überall spielen können – daher die Idee mit den Handhelds.« TOSHIHIRO KONDO

▶ neuen Höhen, Erstere mit der Reihe *Trails in the Sky*, Letztere mit Spielen wie *Ys VI: The Ark of Napishtim* und *Ys Origin*.

Nach Jahren der Entwicklung für diverse Computer-Plattformen wurde die PSP zum bevorzugten Gerät für Falcom, und zwar nicht nur für Ports ihrer PC-Spiele, sondern als primäre Zielplattform. Warum ein Handheld und nicht endlich die „richtigen" Konsolen? „Weil wir RPGs machen und das sehr lange Spiele sind, sollte man überall spielen können – das brachte uns zu den Handhelds", begründet Kondo. „Außerdem hatten wir noch nie etwas für TV-Konsolen gemacht. Wir kannten uns mit Grafik nicht so gut aus und die Ansprüche der Spieler waren damals sehr hoch. Die tragbaren Geräte waren ein guter Mittelweg und boten uns eine Gelegenheit, etwas über die Programmierung dafür zu lernen und uns daran zu gewöhnen." So wurde *Ys Seven* 2009 zum ersten Falcom-Titel für einen Handheld, und die PSP und später die PS Vita blieben bis zum Erscheinen von *Trails of Cold Steel III* im Jahr 2017 die Plattform der Wahl.

In den letzten Jahren entwickelte Falcom ihre Titel von Anfang an mit einer möglichen Lokalisierung im Hinterkopf – obwohl diese angesichts der Textfluten viel Zeit in Anspruch nahm. Dass man bei Falcom nun das Publikum jenseits des Ozeans berücksichtigen musste, öffnete der Firma in vielerlei Hinsicht die Augen, da sich die Spieler doch ähnlicher waren als erwartet. „In Japan lieben sie vor allem die Story und die Charaktere von *Trails*. Natürlich schätzt man auch das Gameplay – aber ich dachte eben, dass es sich im Westen genau andersherum verhielte und dort mehr Wert auf Gameplay und weniger auf die Figuren gelegt würde", sagt Kondo. „Ich war entsprechend überrascht zu erfahren, dass amerikanische Spieler sich genauso für Story und Charaktere begeistern können wir bei uns in Japan." Allerdings mussten auch spielkulturelle Unterschiede berücksichtigt werden. „Auf der anderen Seite werde ich in Interviews im Westen immer gefragt, ob wir es in Betracht ziehen würden, die *Trails*- und die *Ys*-Spiele mehr als offene Welten zu gestalten. Das ist wirklich verblüffend für mich. Natürlich kennen wir die Vorzüge von Open World bei vielen westlichen Titeln. Doch da unsere Titel so storylastig sind, führt ein Ereignis zum nächsten und es gibt bestimmte Trigger. Man muss schon alles in einer gewissen Reihenfolge tun, damit wir die Geschichte so erzählen können, wie wir das wollen. Das wäre *[in einer offenen Welt]* wirklich kompliziert. Bei *Ys IX* gestalteten wir sie aber so offen wie irgend möglich, was eine direkte Reaktion auf die Fanwünsche aus Übersee war."

Heute ist Falcom immer noch eine relativ kleine Firma, die etwa 60 Mitarbeiter beschäftigt. Ein paar wenige Veteranen aus den 80ern sind noch übrig – so fungiert der Gründer Masayuki Kato immer noch als Vorsitzender. Und auch Mieko Ishikawa ist noch da, die seit ihrer Arbeit an den allerersten *Ys*-Spielen als Starkomponistin gilt. Nihon Falcom hat sich über einen sehr langen Zeitraum als unverwüstlich und profitabel erwiesen – und wird sehr wahrscheinlich im Jahr 2021 ihr 40. Jubiläum feiern können.

Kondo überrascht uns jedoch mit der Aussage, dass sich das Team darüber keine Gedanken mache: „Wir haben die schlechte Angewohnheit, uns so sehr auf unsere Spiele zu konzentrieren, dass wir solche Dinge komplett vergessen. Es würde mich nicht wundern, wenn die meisten Kollegen nicht an den 40. Geburtstag dächten und ich sie daran erinnern müsste, dass wir den irgendwie feiern sollten." Er scherzt weiter: „Wenn unser Gründer am 9. März, dem Tag der Gründung, durch die Büros geht und die Leute fragt, welcher Tag es ist, sagen sie meist so etwas wie: ‚Ist heute Miku-Hatsune-Tag?' Da beschwert er sich dann immer, dass sie nicht einmal die eigene Firmengeschichte kennen!"

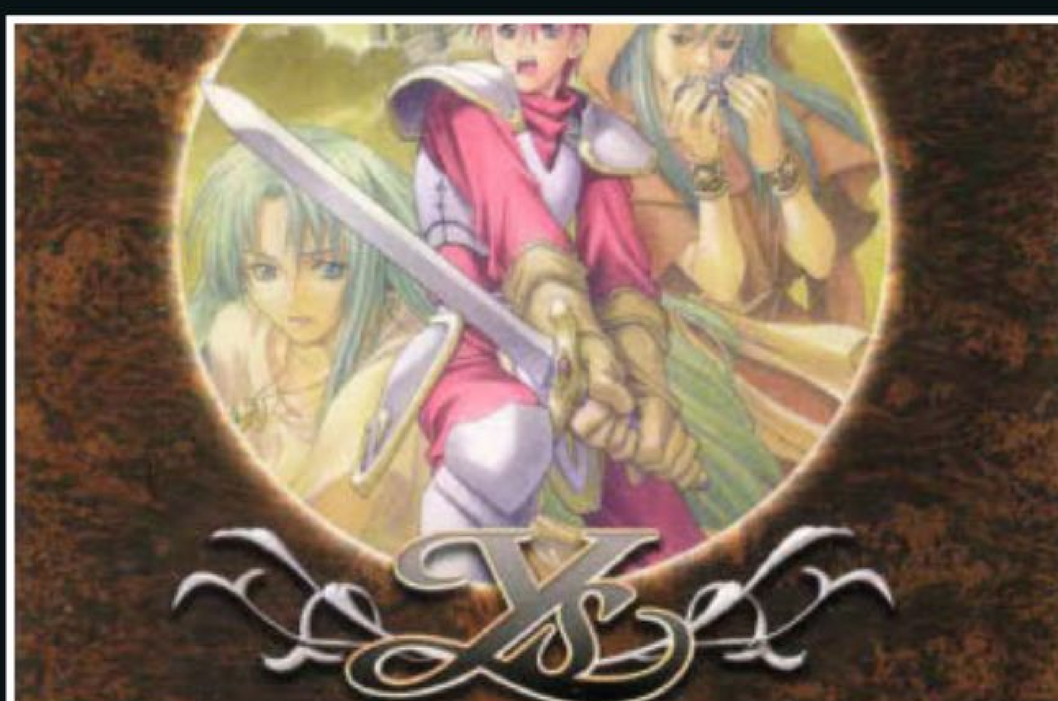
Vielleicht erinnern ja die vielen Fans von Falcom-Spielen das Studio rechtzeitig an den Ehrentag. Jedenfalls scheinen die Chancen gut zu stehen, dass sie noch viele weitere Jahre mit einer Mischung aus Remakes, aber auch neuen Serienteilen gut versorgt werden. ✱

WO SIND SIE HEUTE?



Toshihiro Kondo

■ Kondos ungewöhnliche Reise in die Domäne der Videospiele begann 1998, als er engagiert wurde, um den Server von Falcom zu administrieren – nachdem er zuvor eine Fanseite betrieben hatte. „Einer meiner Professoren an der Uni war ein wenig … ungewöhnlich", sagt er lachend. „Er gab ein Seminar über das Internet und solche Dinge – daher habe ich die Kenntnisse." Kondo wurde schnell auch in der Spieleentwicklung tätig, fungierte zunächst als Autor und wurde schließlich 2007 Präsident von Nihon Falcom, was er heute noch immer ist.



EXZELLENTE MUSIK

■ Falcom war eines der ersten Studios, das sich eine eigene musikalische Identität schuf – zu diesem Zweck wurde Ende der 80er Jahre das Falcom Sound Team JDK gegründet. Die Soundtracks der Firma sind inzwischen auch auf Spotify verfügbar, sogar zurück bis zu den allerersten Alben.



STOLZES ERBE

■ Falcom war einer der ersten Hersteller, der sein reichhaltiges Erbe erkannte und sich die jahrzehntelange Tradition seiner Serien zunutze machte, indem er Retro-Remakes wie *Ys Eternal* herausbrachte. Damit kann man Geld bei alten und neuen Fans holen.

MAKING OF

CONAN

Eric Parker und Eric Robinson waren in den 80er Jahren typische Hobby-Coder, die von zu Hause aus Arcade-Portierungen programmierten. Auf diese Weise entstand auch *Conan*, jedoch mit dem merkwürdigen Arbeitstitel *Visigoth*.



»[Apple II] Eine aggressive Fledermaus bewacht die Burg, in die Conan eindringt.



»[Apple II] Verschlossene Türen öffnet Conan mit schwer zugänglichen Schlüsseln.



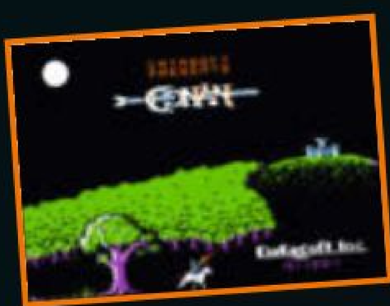
»[Apple II] Den dritten Level erreicht ihr über den von Ameisen bewachten Teleporter.

In den frühen 1980er Jahren waren inoffizielle Automaten-Umsetzungen von Hobby-Entwicklern gang und gäbe. Auch die Highschool-Schüler Eric Parker und Eric Robinson aus Ohio beschlossen, mit *Talon* eine Hommage an das Arcade-Original *Joust* zu programmieren. Atari wurde darauf aufmerksam und betraute die beiden mit der offiziellen Portierung von *Joust* für Apple II.

Ihr nächstes Projekt sollte ein Plattform-Abenteuer mit einem skurrilen Titel werden. Eric Parker grinst: „Der ursprüngliche Name von *Conan* war *Visigoth*, was eine Anspielung auf VisiCalc (dem damaligen Pendant zu Excel) sein sollte – wir dachten, das wäre lustig!"

Zunächst visualisierten die jugendlichen Entwickler den Hauptcharakter: ein gotischer Krieger, der Saltos vollführt und mit Bumerangs wirft. „Der Bumerang entstand nur, weil wir wollten, dass seine Waffe zurückkommt", lacht Eric. „Der Salto bildet dagegen ein starkes visuelles Element, wir mochten die Idee der Drehung. Die Umsetzung war nicht einfach, doch wir haben versucht, auf diesen Elementen das Spiel aufzubauen." Nachdem sie den Helden erschaffen hatten, begannen die Schüler, das Level-Design zu erarbeiten. „Der erste Level war *Lode Runner* sehr ähnlich und er hat sich ziemlich gut gespielt", erzählt er weiter.

Bewegliche Plattformen und Hindernisse der späteren Levels waren typisch Arcade-lastig angelegt. Die beiden Erics versuchten, Neugier beim Spieler zu wecken. Er sollte durch die Elemente des Abenteuers und der Entdeckung dranbleiben. Gleichzeitig musste jeder Abschnitt eine angemessene Herausforderung bieten. „Jeder Level wurde als weiterer Schritt auf dem Weg



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** DATASOFT
- » **ENTWICKLER:** ERIC PARKER, ERIC ROBINSON
- » **ERSCHIENEN:** 1984
- » **PLATTFORM:** APPLE II, DIVERSE
- » **GENRE:** PLATTFORM-SPIEL



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

JOUST (IM BILD)
SYSTEM: APPLE II
JAHR: 1984

CONAN
SYSTEM: APPLE II
JAHR: 1984

ARKANOID
SYSTEM: APPLE II
JAHR: 1988



»[Apple II] Springt über Lavapools, um den Edelstein im fünften Level zu sammeln.



»Eric Parker ist heute technischer Direktor einer Datensicherheitsfirma.

»Wir hatten nicht erwartet, dass *Conan* uns durchs College bringt.« ERIC PARKER

zum Finale angesehen", begründet Eric. „Es gab also einen Grund, warum man von Geysiren und schwebenden Plattformen über Drachen bis zu den finalen Levels des Spiels ging. Aber es galt, ein Gleichgewicht aufrecht zu halten. Das hieß auch, dass wir manche Levels schwerer machen mussten, weil sie zu einfach waren." Jeder Abschnitt enthielt ein anderes interessantes Element, beispielsweise Blasen, die aus der Lava kommen, oder eine Teleporter-Tür.

Nachdem die Arbeiten an *Visigoth* abgeschlossen waren, suchten die Designer, die damals noch zur Schule gingen, nach einem Publisher für ihren Fantasy-Titel. Nach dem Erhalt eines interessanten Angebots musste das Spiel weiter optimiert werden. Eric erinnert sich: „Wir hatten es als *Visigoth* entwickelt und an bekannte Softwarehäuser geschickt. Dann schickte Datasoft einen Brief, in dem stand: ‚Wir möchten das Spiel haben, aber ihr müsst den Namen in *Conan* ändern.' Wir verwandelten den Charakter in Conan, machten aus dem Bumerang ein Schwert und setzten *Conan* in großen Buchstaben auf den Titelbildschirm."

Trotz der Lizenz blieb das Spiel nach Veröffentlichung unter dem Radar der meisten Spiele-Redaktionen. „Ich kann mich nicht erinnern, viele Rezensionen gesehen zu haben, aber wir waren froh, etwas veröffentlicht zu haben – und das hat sich gut angefühlt", führt Eric weiter aus. „Ich glaube nicht, dass wir erwartet hatten, dass *Conan* uns durchs College bringt, aber es war ein guter Höhepunkt für eine unterhaltsame Aktivität." Wenn Eric an *Conan* zurückdenkt, hätte er einen Verbesserungsvorschlag. „Was ich ändern würde, ist der zweite Level. Es war zu einfach, nahm aber fast so viel Platz und Zeit in Anspruch wie die anderen Levels zusammen." *



»[Apfel II] Der besiegte Volta landet zuletzt in der Lava.

SEITENSPRÜNGE

Welche Version ist der wahre Zerstörer?

APPLE II

Bei der Version für Apple II stechen die sechs herausfordernden Levels wie eine Farbexplosion hervor. Das Apple-Original läuft reibungslos mit gutem Tempo, und die Steuerung spricht schnell an. Zugegeben, die Spielabläufe sind praktisch geräuschlos – abgesehen von gelegentlichen Toneffekten. Dennoch ist es spannend genug, um dranzubleiben. Genau deswegen fällt der fehlende Soundtrack kaum auf.



ATARI 8-BIT

Die Atari- und C64-Adaptionen von *Conan* wurden von *Bruce Lee*-Schöpfer Ronald Fortier entwickelt. Beide sind dem Original sehr treu. Die Atari-Portierung verwendet weniger Farben, wird von hellen Farbtönen bestimmt und es kommt Hintergrundmusik zum Einsatz. Der Nachteil sind die flimmernden Sprites und der verlangsamte Spielablauf, wenn viel los ist. Das Springen erfordert perfektes Positionieren und gutes Timing.



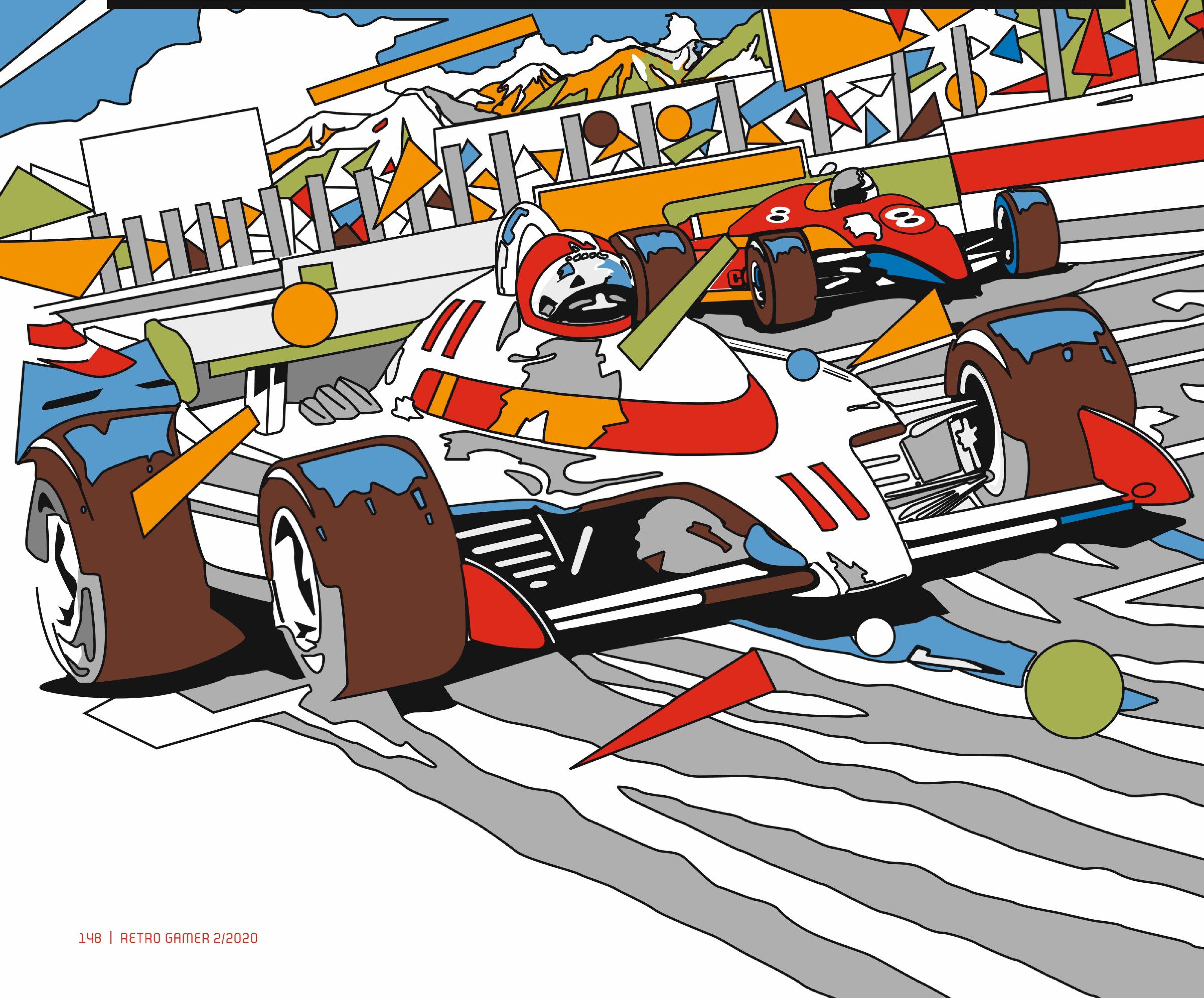
C64

Conan auf dem Commodore 64 nutzt eine gedämpftere Palette als die beiden anderen Umsetzungen. Die Vierfarbgrafik erinnert fast an eine CGA-Kulisse. Wie bei den Atari-Computern hört man Musik, die der Urversion fehlte. Die Songs wirken manchmal schräg, und auch hier kommt es zu Slowdowns bei aufwendigen Levels. Daneben ist ein gutes Auge für die Hüpfeinlagen gefragt.



EXPERTEN-WISSEN

POLE POSITION



Außer *OutRun* kommt kein klassisches Arcade-Rennspiel an Namcos *Pole Position* heran. Wir drehen einige Runden mit euch.



» [Arcade] Dieser Start wurde verpennt.





» [Arcade] Anfangs alles schön gerade.

P*ole Position* startete 1982 in den Spielhallen und preschte sofort auf die Poleposition vor. Nomen est omen, wie schon antike Rennfahrer wussten! Das ein Jahr zuvor veröffentlichte Rennspiel *Turbo* hatte die Grundlagen gelegt, aber ihm hatte es noch an Ästhetik und Realismus gemangelt. *Pole Position* zog an diesem und allen anderen Rivalen auf der Überholspur vorbei. Mit seinem außergewöhnlichen Sound und der Sprite-Skalierung bot der Titel ein überragendes Geschwindigkeitsgefühl.

Alles begann 1981 bei Namco. Damals genoss das japanische Arcade-Unternehmen immer noch den globalen Erfolg von *Pac-Man*. Entwicklerlegende Toru Iwatani wollte als Nächstes ein Arcade-Rennspiel schaffen, das den Nervenkitzel eines Formel-1-Rennens einfangen sollte. Wie es der Titel des Spiels vermuten lässt, besteht die erste Aufgabe des Spielers darin, in der Qualifikationsrunde einen guten Startplatz zu ergattern. Schafft man es, unter einem Zeitlimit zu bleiben, darf man im Rennen ganz von vorn starten.

Das Rennen selbst findet auf dem präzise der Realität nachempfundenen Fuji-Speedway statt. Dieser war 1976 und 1977 Austragungsort des Formel-1-Japan-Grand-Prix. Die Fahrer genießen einen Blick auf den schneebedeckten Berg Fujisan im Hintergrund. Werbetafeln stehen am Straßenrand (eine extreme Gefahr für jeden Fahrer, der von der Straße abkommt), und auch sporadische Pfützen erfordern besondere Aufmerksamkeit.

Selbst nach den damaligen Standards war *Pole Position* nicht das komplexeste Spiel. Dennoch ist es in mehreren Punkten bemerkenswert. Es war das erste Rennspiel, das auf einer realen Strecke basierte. Dieser Realismus wird durch die Verwendung von Werbetafeln unterstrichen, die für die Waren von real existierenden Firmen werben. Technisch gab der Titel Vollgas: Vollfarbige Hintergründe sorgen für das gewisse Etwas, wenn die hochskalierten Sprites des Spiels (zum Beispiel andere Fahrzeuge oder Verkehrszeichen) mit hoher Geschwindigkeit an uns vorbeiflitzen. Und während die Perspektive von *Pole Position* heute das Normalste der Welt zu sein scheint, gab es damals nur wenige andere Rennspiele, die es schafften, derart flüssige Pseudo-3D-Grafik darzustellen. ▶

» [Arcade] Wer schleicht, muss raus.



ACHTUNG, WERBUNG!

Bei 298 km/h fliegen die Werbetafeln nur so vorbei. Doch für was wurde da jetzt überhaupt geworben? Wir schauen genauer hin!



AGIP

AGIP steht für „Azienda Generale Italiana Petroli“. Der ehemalige italienische Tankstellenbetreiber ist heute eine Marke des 1953 gegründeten Eni-Konzerns.



CANON

Das japanische Technologie-Unternehmen produzierte schon damals Kameras und andere optische Geräte. Bis heute ein Riese der Branche.



CHAMPION

Handelsmarke für Zündkerzen des nun zu GM gehörenden US Automobilzulieferers ACDelco. Die Anzeigen des langjährigen Rennsport-Sponsors sorgen für Realismus.



MARLBORO

Die Marke des Philip-Morris-Konzerns kooperiert schon viele Jahrzehnte so eng mit Ferrari, dass das Ferrari-Rot bereits vor Dekaden dem Marlboro-Rot angeglichen wurde.

» [Arcade] Lassen Sie mich durch, ich bin Arzt!



» [Arcade] Vor der Kurve noch vorbei.





» [Arcade] Jede Berührung verwandelt unseren Flitzer in einen Feuerball.

» [Arcade] Punktebonus dank gewonnener Quali.



▶ Gänge hatte man gerade mal zwei. Doch die wollten sinnvoll eingesetzt werden! *Pole Position* ist trotz der vordergründigen Einfachheit ein herausforderndes Spiel, bei dem das genaue Wissen über die Streckenführung belohnt wird, halsbrecherisches Rasen jedoch bestraft.

Schon die Qualifikationsrunde ist ein ernster Test eures fahrerischen Könnens. Um sich überhaupt zu qualifizieren, darf die Runde maximal 73 Sekunden dauern. Wer von ganz vorne starten will, muss sogar unter 58 Sekunden bleiben. Das Hauptrennen besteht dann aus vier Runden auf derselben Strecke mit einer strengen Zeitvorgabe. Wer trödelt, fliegt zwischendurch raus. Wieso? Weil wir von einem Spielautomaten reden, in den ihr Geld nachwerfen sollt…

Für jeweils fünf gefahrene Meter werden 50 Punkte vergeben, für jeden überholten Konkurrenten weitere 50. Für jede verbleibende Sekunde zu Beginn einer neuen Runde gibt es 200 Punkte aufs Konto. Ein Zusammenstoß mit einem Gegner oder mit einem der zahlreichen Schilder und Werbetafeln führt zu einer turbulenten Explosion, nach der das eigene Auto umgehend wieder auf die Strecke gesetzt wird.





PEPSI
Hat es jemals einen hitzigeren Markenkrieg gegeben als Coca contra Pepsi? Die gegenseitigen Marketingkampagnen wurden bis in die 1980er Jahre als „Colakrieg“ bekannt. Hier siegte Pepsi.



MARTINI
Zigaretten, Erfrischungsgetränke. Wo ist der Schnaps? Martini & Rossi hat im Lauf der Jahre mehrere Teams gesponsert. Dank James Bond immer noch cool.



» [Arcade] Pfützen bedeuten Rutschgefahr.

»Die Attraktivität von *Pole Position* liegt in der Einfachheit und dem großartigen Spielgefühl.«

Das dauert jedoch ein paar Sekunden, und die können entscheidend sein.

Arcade-Fans konnten *Pole Position* in zwei Varianten erleben. Der klassische Automat wurde im Stehen mit Lenkrad und Einzelpedal gespielt. Es gab zweitens eine Luxusversion mit zwei Pedalen, einem Hartplastiksitz und den zusätzlichen hinteren Lautsprechern.

Die Anziehungskraft von *Pole Position* liegt in der Einfachheit und Perfektion des Spiels. Die Kurven sind gut ausgeschildert und erfordern Zehenspitzengefühl am Gas. Denn wenn das Auto des Spielers driftet, reagiert es auf die kleinste Berührung. Die Mischung aus rasantem Nervenkitzel und beeindruckender Grafik brachte Atari dazu, Namco die Lizenz für die USA abzukaufen. Zusammen mit *Dig Dug* war *Pole Position* ein Riesenerfolg. Schon 1983 kam *Pole Position II*, das jedoch eher eine Erweiterung als einen echten Nachfolger darstellte.

Viele der westlichen Portierungen stammten von Atari selbst oder von einem ihrer Tochterunternehmen: Atarisoft kümmerte sich um die Portierungen für BBC Micro, Commodore 64, VC-20 und ZX Spectrum. Atari Inc veröffentlichte die Versionen für Atari 2600 und Atari 5200. Insgesamt verkauften sich die meisten von ihnen gut, obwohl ihnen nicht nur die Grafik-Power, sondern auch die authentischen Steuergeräte des Automaten fehlten.

Als Ataris Lizenz ablief, wurden einige Konvertierungen auch von Datasoft (USA) und U.S. Gold (Europa) vertrieben. 1984 gab es sogar einen kurzlebigen Cartoon zu *Pole Position*, der mit dem Spiel allerdings relativ wenig zu tun hatte.

Der Einfluss des Spiels auf das beliebte Rennspiel-Genre war immens. Vor 1982 gab es lediglich platte Darstellungen aus der Vogelperspektive, die kaum Geschwindigkeitsgefühl aufkommen ließen. Die in *Pole Position* verwendete, leicht erhöhte Verfolgerperspektive etablierte sich als Referenz, bis dann auch die Cockpit-Egosicht technisch möglich wurde. Doch selbst heute gibt es kein Rennspiel, dass nicht neben der Cockpitkamera auch die Verfolgersicht (meist in mehreren Varianten) bietet.

Zurück zu *Pole Position*: Selbst nach fast 40 Jahren ist dieser pfeilschnelle Arcade-Racer noch eine Runde wert. Also Helm aufsetzen und gute Fahrt! 

WAS KANN DER NACHFOLGER?

WEITER MIT *POLE POSITION II*



Der riesige Erfolg von *Pole Position* machte eine Fortsetzung unumgänglich, und Namco enttäuschte die Fans mit Teil 2 nicht. Während die Grafik ein wenig von der des Vorgängers abweicht (die Autos haben ein alternatives Farbschema und es gibt einige neue Werbetafeln), wurde viel Bewährtes beibehalten. Die größte Attraktion sind die drei neuen Strecken: Test (ähnlich dem ovalen Indianapolis Motor Speedway), Seaside (ähnlich dem Grand-Prix-West-Kurs der USA von 1982 in Long Beach) und die Nachbildung des Suzuka International Racing Course. Atari bekam wieder die US-Rechte. Der Atari 7800 erhielt 1987 eine gute Umsetzung, die vor allem aufgrund der beeindruckenden Grafik als Beilage für die Konsole diente. Letztendlich ist *Pole Position II* nicht viel mehr als ein Update, aber ein gelungenes. Namcos *Final Lap*, veröffentlicht 1987, gilt als geistiger Nachfolger.

KONVERTIERUNGS-KÖNIGE

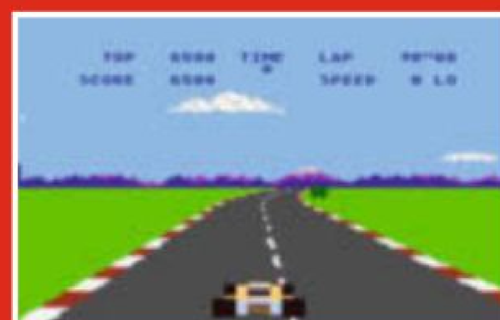
Welche Versionen verdienen es, auf dem Podium zu stehen?



ATARI 2600
Bietet nicht viel fürs Auge. Abgesehen davon haben die Programmierer ein beeindruckendes Geschwindigkeitsgefühl hinbekommen. Respekt für diese Leistung!



ATARI 5200
Eine der besten Versionen des Arcade-Spiels. Obwohl Kleinigkeiten fehlen (wie die Stimme „Prepare to qualify" zu Beginn), werden Tempo, Grafik und Gameplay gut nachgebildet.



ATARI 8-BIT
Auch der Atari 800 hat ein wenig Mühe, die Geschwindigkeit des hervorragenden Arcade-Originals zu halten. Insgesamt ein gelungenes Rennspiel für Fans des Systems.



BBC MICRO
Das Auto des Spielers mit seinem weißen Rand sieht etwas eigenartig aus und bewegt sich ein bisschen zu arthritisch, als dass diese Version das Podium erreichen könnte.



INTELLIVISION
Wurde sechs Jahre nach dem Arcade-Debüt von INTV veröffentlicht und bietet einen erhöhten Blickwinkel sowie vier Strecken. Die neue Perspektive überzeugt weniger.

»*Pole Position* musste ich auf einem Apple IIe statt dem Spectrum programmieren. Es war quasi mein erster echter Auftrag.«

GRAEME DEVINE

POLE-POSITION MEISTERN

Unser Routenplaner gibt wertvolle Tipps für eine noch schnellere Runde.

START

1. START
Ganghebel auf „Low". Vollgas bei grüner Ampel. Danach sollte man so schnell wie möglich den Gang in „High" wechseln, um nicht bei 190 km/h hängenzubleiben.

2. ERSTE KURVE
Die hat's gleich in sich. Am besten kommt man ohne lästige Begleitung gegnerischer Fahrer durch. Auf die Hinweisschilder am Fahrbahnrand achten, Timing ist alles!

ERSTE BIEGUNG
Die Strecke lockert sich hier etwas. Links bleiben, da sich eine scharfe Rechtskurve nähert. Herunterschalten oder gar Bremsen vermeiden, Fuß vom Gas sollte reichen.

4. HAARNADEL LINKS
Diese Linkskurve ist der schwierigste Teil der Strecke, da sie einer ähnlichen Rechtskurve folgt. Von ganz außen anfahren, auf die Zeichen achten und bremsen!

5. FLACHE KURVE
Dieser lange, flache Halbkreis ist sowohl ein Segen als auch ein Fluch. In jedem Fall ist er eine gute Gelegenheit, hohe Geschwindigkeiten zu erreichen.

6. LETZTE GERADE
Der Kurs trifft hier auf seine anfängliche Gerade. Jetzt nur noch das Gas bis aufs Bodenblech durchtreten und mit Vollgas durchs Ziel!

7. ZIELLINIE
Gibt weitere 45 Sekunden Zeit, um die nächste Runde zu absolvieren, es sei denn, man war in der letzten Runde. Ein Rennen in *Pole Position* umfasst vier Runden.



VC-20

Technisch bedingt reduziert (die Werbetafeln fehlen zum Beispiel) und dennoch ein glaubwürdiger Versuch, *Pole Position* mit begrenzten Mitteln darzustellen.



SPECTRUM

Gewöhnungsbedürftig: Das Fahrzeug des Spielers erhöht die Geschwindigkeit automatisch. Sonst eine gute Leistung von Graeme Devine, die sich von der Konkurrenz abhebt.



C64

Hat einen etwas niedrigeren Blickwinkel, viel Tempo und einige blockige Sprites. Wunderschöner Explosionseffekt im Fall eigener Unkonzentriertheit.



PC

Viel zu träge, um viel Spaß zu machen, was bei Rennspielen immer schlecht ist. Dieses sehr frühe DOS-Spiel kann leider keinen der vorderen Plätze belegen.



VECTREX

Die Grafiken unterscheiden sich natürlich stark vom Arcade-Spiel. Es funktioniert jedoch trotz der Vektorgrafik gut und zeigt in der Ferne einen markanten Berg Fuji.



NINTENDO 64

Ist hier Teil der Klassikersammlung *Namco Museum*. Die Klassiker *Pac-Man*, *Ms Pac-Man*, *Galaga*, *Galaxian* und *Dig Dug* sind in der Zusammenstellung ebenfalls enthalten.



Q&A GRAEME DEVINE

Wir unterhalten uns mit dem Mann, der mehrere Umsetzungen geschrieben hat.



RG: Stimmt es, dass du dank *Pole Position* einen Job bei Atari bekamst?
GD: Ich habe eine Anzeige in *Computing Today* gesehen und darauf geantwortet. Ich erstellte eine kleine Demo der *Pole Position*-Rennstrecke auf meinem Spectrum – und das verschaffte mir den Job. Ich hatte zuvor schon *Firebirds* und einige Spiele für den TRS-80 gemacht, aber *Pole Position* brachte mich dazu, auf einem Apple IIe und nicht auf dem Spectrum zu coden. Das war wahrscheinlich mein erster „richtiger" Programmierauftrag.

RG: Kanntest du den Automaten?
GD: Ja, ich habe viel Zeit damit verbracht, den zu spielen. Einer davon stand damals bei uns in einem Sandwich-Laden.

RG: Welche Umsetzungen hast du erstellt?
GD: Die für ZX Spectrum ist von mir, dann habe ich auch bei vielen anderen mitgeholfen. Wir arbeiteten an den Versionen für MSX, Schneider CPC und Commodore 64. Letztere wurde zu dieser Zeit in den USA geschrieben. Daran mitzuarbeiten war ohne Internet, E-Mail oder Skype wohl mein schwierigster Auftrag! Erklär mal wirklich schlecht kommentierten Z80-Spectrum-Code am Telefon …

RG: Was war am schwierigsten umzusetzen?
GD: Die Fahrbahn. Tatsächlich handelt es sich um eine Reihe von Strichzeichnungsroutinen, die jeweils einen Pixel kürzer waren als die vorherige, beginnend mit 13 Pixeln ab dem unteren Bildschirmrand und je nach Straßenkurve nach links oder rechts ausgerichtet. So war kein 3D-Code mehr nötig. Abgesehen davon war das Schwierigste, sicherzustellen, dass das Spiel auf allen Plattformen Spaß machte.

RG: Was ist mit deiner Atari-Version passiert?
GD: Ich wurde von der Schule geworfen, weil ich eine Woche schwänzte, um fertig zu werden. Und dann brach Atari nur wenige Wochen nach der Fertigstellung zusammen! Jack Tramiel kaufte Atari und der Lizenzvertrag wurde nicht eingehalten. Mit dieser Version habe ich also nie Geld verdient.

RG: Was hast du aus diesen Aufträgen gelernt?
GD: Nutze stets einen guten Computer, mache immer Backups. Und dass Löten zum Job eines Programmierers gehört. Ich hätte den Code im Lauf der Zeit mehr kommentieren sollen. Obwohl ich alles wusste, war er ohne mich nutzlos. Und schließlich musste ich lernen, dass nicht jeder in meiner Umgebung die besten Absichten hat. Selbst mein Lieblingsunternehmen Atari.



» Graeme Devine spielte *Pole Position* in einem Sandwich-Laden.

Spielkonsole und Arcade-Stick in einem

Arcade Stick Pro

Die japanische Firma SNK schuf nicht nur Spielhallen-Automaten, die mit Modulen bestückt werden konnten, sondern brachte dieselben Spiele mit dem Neo Geo AES sogar in die Wohnzimmer. Auch der Arcade Stick Pro verspricht Spielhallen-Flair für zu Hause.



Der Name des Arcade Stick Pro ist ein Understatement, denn SNKs Fighting-Stick ist nicht einfach nur mit acht stabilen Knöpfen und einem Mikroschalter-Joystick ausgestattet, um damit an PC, Neo Geo Mini oder aktuellen Konsolen zu spielen. Sondern er ist auch eine (wenngleich stolze 43 mal 21 cm messende) „Mini-Konsole", die 20 eingebaute Spiele auf jeden HDMI-Bildschirm bringt und sogar um weitere Spiele erweiterbar ist. Das Gerät wirkt massiv und gut gefertigt, hat mit rund 160 Euro allerdings auch seinen Preis. Einen Preis, der aber nicht übertrieben wirkt: Die in Retro Gamer 1/2020 vorgestellte Capcom Home Arcade enthält 16 Spiele und kostet mit 200 Euro noch mal ein gutes Stück mehr, ist dafür aber auch auf zwei Spieler ausgelegt.

DIE HARDWARE

Der Arcade Stick Pro wird über ein beiliegendes USB-C-Kabel mit Strom versorgt, ein USB-Ladegerät ist enthalten. Bei der Nutzung als Controller an anderen Geräten ist keine externe Stromversorgung notwendig.

An der Gehäuserückseite befinden sich der HDMI-Ausgang (720p, ein HDMI-Kabel liegt nicht bei), der USB-C-Stromanschluss sowie ein USB-Port für die Freischaltung weiterer Spiele. Vorne liegt mittig ein Kopfhörer-Anschluss, eingerahmt von zwei USB-C-Ports zum Anschluss von Neo-Geo-Mini-Gamepads, falls vorhanden. Außerdem liegt ein L-förmiger Adapter bei, um den Arcade Stick Pro an einem der USB-C-Ports des Neo Geo Mini anzuschließen. Das Anschlusskabel ist in einer etwas schwer zu öffnenden Mulde an der Gehäuseunterseite versteckt, wenn es (im Betrieb als Konsole) nicht gebraucht wird.

Rechts am Gehäuse befinden sich eine Turbotaste (für Dauerfeuer mit zehn simulierten Tastenanschlägen pro Sekunde) sowie Options, Start und Select. Das ist nicht sonderlich intuitiv, wenn man im Spiel mal kurz eine Pause machen möchte oder Ähnliches, hier hätten wir eine Platzierung auf der Gehäuseoberseite besser gefunden. Und dann finden sich rechts noch zwei Kippschalter: Der obere bestimmt, ob der Arcade Stick Pro im Peripherie-Modus (Schalter links) oder Konsolen-Modus (rechts) ist. Der untere schaltet drei Modi durch (Neo Geo Mini, PC1 und PC2, dazu später mehr).

DIE HAPTIK

Während der ursprüngliche Neo-Geo-Controller seine vier Knöpfe im Uhrzeigersinn D, B, A, C anordnete, folgen die vier farbigen Buttons des Arcade Stick Pro dem Layout des Neo-Geo-Mini-Controllers, also A, C oben und B, D unten. Daneben liegen vier weitere Knöpfe, die sich an PC oder Konsole belegen lassen. Alle Buttons sind leichtgängig und haben einen für Fighting-Games sehr angenehmen kurzen, harten Anschlag. Sie wirken ebenso stabil wie der eigentliche Stick. Um diesen zu wechseln, ist sogar eine gummipfropfenversiegelte Aussparung auf der Gehäuse-Unterseite, so lässt er sich mit dem passenden Schraubendreher losschrauben, ohne das Gehäuse selbst zu öffnen.

Klebt man die vier beiliegenden runden Gummi-Pads an, steht der Arcade Stick Pro schon allein aufgrund seines Gewichts von rund 1,8 kg felsenfest auf dem Tisch. Er ist aber auch ohne weiteres „schoßtauglich". Der Gesamteindruck des Knüppels ist sehr wertig.

EINSATZ AM NEO GEO MINI

Sobald man das USB-Kabel per Adapter am linken Port eines Neo Geo Mini anschließt, kann man sowohl das Menü als auch die Spiele damit steuern. Die Kombination sieht wirklich lustig aus, da das Neo Geo Mini zwar doppelt so hoch ist, aber nicht einmal ein Fünftel der Fläche des Arcade Stick Pro einnimmt. „Der Schwanz wackelt mit dem Hund", fällt einem da sofort ein. Sinn ergibt die Kombination vor allem, wenn man das Neo Geo Mini wiederum am Fernseher anschließt, denn so können dann auch zwei Spieler antreten. Ebenso ist es möglich, einen zweiten Arcade Stick Pro am anderen Port des Neo Geo Mini anzuschließen, oder einen Neo-Geo-Mini-Controller und einen Arcade Stick Pro zu kombinieren.

ANSCHLUSS AN PC (UND ANDROID)

Nach ein wenig Verwirrung – die weder von der beiliegenden Mini- noch der Online-Anleitung wirklich verhindert wird – haben wir nicht nur den



» Rechts sind Zusatztasten untergebracht sowie die Kippschalter für die Wahl zwischen Konsole und reinem Stick, samt drei Modi.

oberen Kippschalter auf „Wipp" (Arcade-Stick-Modus) gestellt, sondern auch herausgefunden, was der untere Kippschalter macht: Links ist für Neo Geo Mini, klar. Die mittlere Stellung schaltet den Stick am PC in den Digipad-Modus, die rechte in den „Linker Stick Modus". In letzterer Stellung ist außerdem die USB-Verbindung zu einem Android-Gerät möglich.

Die Tasten könnt ihr softwareseitig nach Belieben umdefinieren, sodass sie zum Spiel eurer Wahl passen. Wer ein modernes Fighting Game sein Eigen nennt, ist mit dem Arcade Stick Pro definitiv besser bedient als mit typischen Gamepads.

VERWENDUNG MIT PS4, XBOX ONE ODER SWITCH

Der Arcade Stick Pro funktioniert nicht ohne Weiteres mit modernen Konsolen, dafür ist ein etwa 50 Euro teurer Adapter namens Game Linq notwendig (bei WWD gibt es den Arcade Stick Pro auch als Bundle damit, dann beträgt der Aufpreis 30 Euro).

Wenn ihr aber im jeweiligen Konsolenmenü mit einem normalen Controller navigiert, das Spiel eurer Wahl startet und dort in die Optionen geht, kann der Arcade Stick Pro dennoch verwendet werden. Das muss natürlich vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Wir haben es mit Street Fighter 5 auf PS4 problemlos hinbekommen: Indem wir dort in den Einstellungen „Legacy Controller" ausgewählt haben, wurde der Arcade Stick Pro sofort erkannt. Dann waren auch schon die Tasten sinnvoll belegt (teils mit Special-Moves und je nach Wippschalter-Modus 1 oder 3 unterschiedlich). Diese Belegung kann im Spiel noch geändert werden.

Der Game Linq ist also bei der Verwendung mit Fighting Games (die meist den Anschluss externer Sticks vorsehen) nicht unbedingt notwendig, sondern erhöht vor allem den Komfort bei der Konsolennutzung.

ARCADE STICK PRO ALS KONSOLE

Wenn ihr den Arcade Stick Pro in den Master-Modus schaltet, mit Strom versorgt und per HDMI an einen Bildschirm anschließt, wird er zu einer Retro-Konsole mit 20 eingebauten Spielen. Diese sind allerdings monothematisch ausgewählt und alles klassische Prügelspiele im *Street Fighter*-Stil; darunter diverse Teile der SNK-Klassiker *Way of the Samurai, King of Fighters, Garou: Mark of the Wolves* oder *Fatal Fury*.

Immerhin – und offiziell auf keiner anderen „Mini-Konsole" zu finden: Ihr könnt von einer SNK-Website bislang vier weitere Spiele herunterladen und per USB-Stick auf dem Arcade Stick Pro freischalten: den Draufsicht-Shooter *Shock Troopers* sowie die Seitwärts-Shooter *Metal Slug* und *Metal Slug 2* und viertens das Fighting Game *The Last Blade*.

Ein wenig schade ist, dass im Hauptmenü außer dem Titel und der Jahreszahl des Erscheinens keine weiteren Infos zu finden sind. Außerdem haben etliche Titel zwar englische Menüs, aber japanische Bildschirmtexte.

Die Emulation ist über jeden Zweifel erhaben, die Spiele starten nach wenigen Sekunden und laufen absolut flüssig, auch bei der Eingabe ist keinerlei Verzögerung festzustellen. Wie schon geschrieben, lassen sich ein oder zwei Neo-Geo-Mini-Controller (oder auch ein zweiter Arcade Stick Pro) anschließen. Wie bei jeder anderen offiziellen „Mini-Konsole" (bis auf Capcom Home Arcade) stehen für jedes Spiel je vier Saveslots zur Verfügung.

Die Darstellung könnt ihr zwischen 4:3 und 16:9 umschalten, es gibt fünf Bildqualitätsoptionen: „Glattskalierung" dreht gefühlt die Farbkontraste hoch, Pixeltreppen verschwinden, aber das Bild wirkt milchig bis unscharf. Die „Pixelskalierung" zeigt scharfe Pixelsprites, was uns am besten gefallen hat. Die drei restlichen Optionen legen vertikale, horizontale oder diagonale Scanlines über das pixelskalierte Bild, um Analogmonitore zu simulieren. Zudem lassen sich im Menü die Tasten neu belegen und die Laustärke für den Kopfhörer-Ausgang einstellen.

FAZIT: FÜR ARCADE-FANS EINE GUTE WAHL

Der Arcade Stick Pro ist sehr solide gefertigt und variabel einsetz- sowie kombinierbar. Die Genre-Auswahl ist allerdings zu einseitig: Auch wenn SNK hauptsächlich für Prügelspiele berühmt ist, hat sie doch auch etliche andere Genres im Angebot – die diversen Neo-Geo-Mini-Varianten bieten hier mehr Vielfalt. Vielleicht verschiebt sich das Missverhältnis von aktuell 21:3 zwischen Fighting- und sonstigen Games (nach Freischaltung der vier Extra-Spiele) in Zukunft durch weitere Download-Titel noch ein wenig. Aktuell ist der Arcade Stick Pro als Retro-Konsole nur für Prügel-Fans interessant.

Doch auch als reiner Einspieler-Arcade-Stick rechtfertigt die SNK-Hardware ihren hohen Preis. Wer darüber hinaus bereits ein Neo Geo Mini nebst Controllern hat, wird sich über die Kombinationsmöglichkeiten – in beide Richtungen – sehr freuen. *



» Vorne lässt sich ein weiterer Arcade Stick Pro anschließen, oder aber bis zu zwei Neo-Geo-Mini-Controller.



» Mit dem beiliegenden Adapter funktioniert der Arcade Stick Pro wunderbar zusammen mit einem Neo Geo Mini (der dann seinerseits an den Fernseher angeschlossen werden kann.

SPIELE

DIE ENTHALTENEN SPIELE

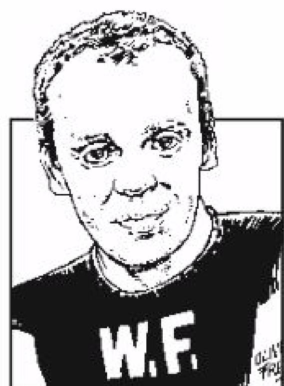
The King of Fighters '95
The King of Fighters '97
The King of Fighters '98
The King of Fighters '99
The King of Fighters 2000
The King of Fighters 2002
Fatal Fury Special
Fatal Fury 3
Garou: Mark of the Wolves Samurai
Shodown II
Samurai Shodown III
Samurai Shodown IV
Samurai Shodown V Special
Art of Fighting
World Heroes 2
World Heroes 2 Jet
World Heroes Perfect
Ninja Master's
The Last Blade 2
Kizuna Encounter

PER USB-STICK NACH KOSTENLOSEM DOWNLOAD:

Metal Slug
Metal Slug 2
Shock Troopers
The Last Blade

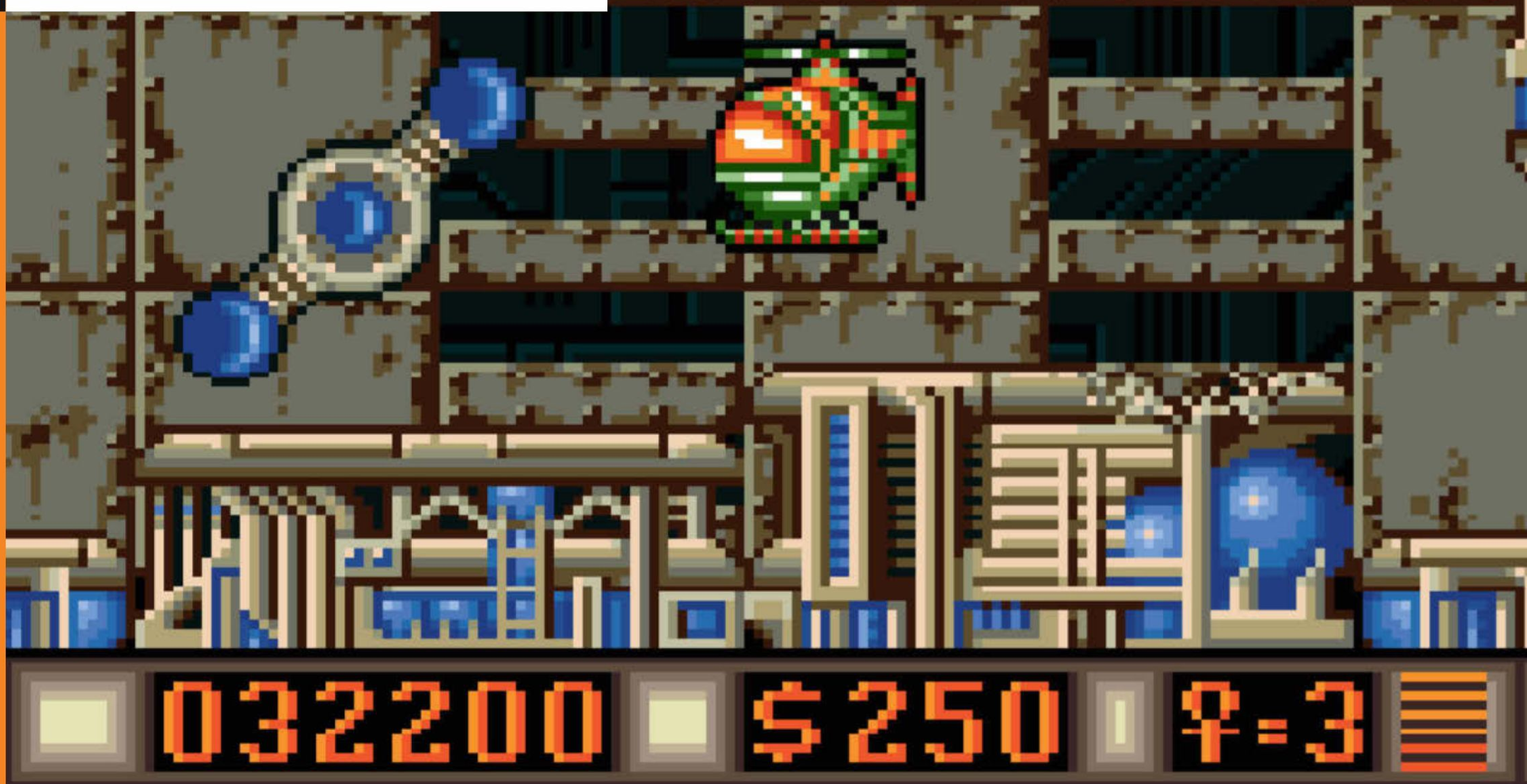
Blood Money

VERGISS DEN TRAINER!



» PUBLISHER: PSYGNOSIS
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: AMIGA (ORIGINAL), ATARI ST, C64, PC

Von Winnie Forster



Nach einer vielfältigen und tollen 8-Bit-Kindheit bereitete mir die 16-Bit-Jugend eine arge Enttäuschung. Wenn ich schonungslos zurückblicke, verlor ich das Interesse an Games in der zweiten Hälfte der 80er Jahre fast völlig: Die meisten Spiele, die für meinen Amiga erschienen und die auf Werbebildern verdammt gut aussahen, entpuppten sich als spielerisch vermurkst – Grafikblender, die keinen Spaß machten!

War meine Erwartungshaltung damals zu hoch? Ich versuche, mich zu erinnern: Nach einem halben Jahrzehnt mit Atari 8-Bit, C64 und ZX Spectrum träume ich wie die meisten Schulkameraden vom Upgrade auf den futuristischen, anfangs unerschwinglichen Commodore Amiga. Als dann 16-Bit-Chips, Synthie-Sound, 32 RGB-Farben und ein volles Megabyte Speicher für mich dank preisgünstigem A500 Wirklichkeit werden, bin ich ernüchtert: Die ersten 50 oder 100 „Sicherheitskopien", die ich erhalte, sind grafisch der Hammer, aber spielerisch von gestern, null zukunftsweisend.

Besonders frustrierend finde ich die Titel von Psygnosis, die gut aussehen, fantastisch klingen und luxuriös verpackt sind: *Brataccas, Obliterator, Shadow of the Beast*. Spielerisch aber ist es eine trostlose Serie langweiliger Blender. Vor *Lemmings* gibt es im Programm der Briten nicht viel, was dem Hype, den Psygnosis entfacht, gerecht wird. Der Horizontal-Scroller *Menace*, den die Brit-Presse 1988 bejubelt, lässt mich noch kalt, ist für mich ein schwacher *Gradius*- und *R-Type*-Abklatsch. Doch als der kleine Psygnosis-Partner DMA ein Jahr später die Fortsetzung bringt, erkenne auch ich das Genie der schottischen Macher David Jones (Programmierung) und Tony Smith (Grafik).

Zwar spart sich auch *Blood Money* den typisch pompösen Psygnosis-Auftritt nicht, protzt mit einem Ladebild und Poster des SF-Promis Peter Andrew Jones, verprasst eine Floppy für Digi-Asteroiden, Sprach-Samples und Ray-Norrish-Sound des Intros. Doch ausnahmsweise hält Disk 2, was das wichtigtuerische Drumherum verspricht. Jeder wird zustimmen, dass DMAs drittes Spiel, also *Lemmings*, genial ist, ebenso das erste *GTA* von 1997. Doch für mich ist auch *Blood Money* ein All-Time-Klassiker: Ein technisch und audiovisuell tadelloser, in alle Richtungen (aber meist nach rechts) scrollen-



der Höhlen-Shooter mit nur vier, dafür gewaltig langen Levels.

Je eine gute Viertelstunde navigiert man im Helikopter durch eine SF- und im U-Boot durch eine Unterwasserwelt, im Jet durch eine rote Hölle und mit Jet-Pack durch ewiges Eis. Wohl auch aus technischen Gründen läuft *Blood Money* nicht rasant wie japanische Ballereien, sondern gemächlich. So bleibt Zeit, die detailliert gepixelte und liebevoll animierte Umgebung zu erkunden, statt einfach durchzuflitzen.

Warum wird *Blood Money* kein Hit und damals wie heute viel zu selten gespielt? Zwei Gründe: Erstens ist *Blood Money* unmenschlich schwer. Das passiert vielen europäischen Entwicklern, bevor sie mit Nintendos „Seal of Quality"-Bekanntschaft machen – Lernkurve und „Balancing" sind gnadenlos, die Frusthürde ist so hoch, dass die meisten User schnell anderes aus ihrer vollen Amiga-Box ziehen.

Der zweite Grund: Der Umstand, dass deutsche Spieler so gut wie nie ein Original besitzen, sondern 99 Prozent aller Floppys kopiert sind. Denn diese Kopien kommen mit „Trainer". Unendliche Lebensenergie oder deaktivierte Kollisionsabfrage jedoch nehmen jeden Thrill. Aus dem Hardcore-Shooter, der Aufmerksamkeit, Reflexe, gar einen Hauch Taktik fordert, wird eine lahme Ente.

Ohne Trainer, aber mit menschlichem Partner entpuppt sich *Blood Money* als Meisterwerk: Dass „jedes getötete Alien eine Münze hinterlässt, die schnell aufgesammelt werden muss", war laut Smith die Idee von DMA-Chef Jones: „Das sorgt im Zwei-Spieler-Modus für verbissene Schlachten!" Stimmt: Der Wechsel zwischen Koop-Kameradschaft und schurkischster Konkurrenz gibt dem Baller-Trip zusätzlichen Pfeffer. Im Versuch, die letzten 10$ für mehr Feuerpower oder ersehnten „Norton Thunder-Thru"-Boost zu erhaschen (und dem Partner vor der Nase wegzuschnappen, wenn es sein muss), zerschellt manch mühsam hochgepäppeltes Raumschiff. Und so manche Freundschaft zum Amiga-Kollegen, der ebenfalls nach Münzen giert…

Kurzum: Mit *Blood Money* beginnt der Reigen der 16-Bit-Großtaten, DMA, Core, Blue Byte, Bullfrogs *Populous*, Gremlins *Lotus-Racer*, Cinemawares *TV Sports* machen mich dann doch noch zum Amiga-Freund. *

MAKING OF

BACTRON

Im Gespräch verrät Vincent Baillet, wie er sich nach erfolgreichen 3D-Fußball-Titeln und Shoot-em-ups mit isometrischen Adventures befasste – und was das von Biologie inspirierte *Bactron* einzigartig machte.





FAKTEN

» **PUBLISHER:** LORICIEL
» **ENTWICKLER:** VINCENT BAILLET
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **PLATTFORM:** SCHNEIDER CPC, THOMSON
» **GENRE:** PUZZLE



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MACH 3
SYSTEM: ATARI ST, DIVERSE
JAHR: 1987

TURBO CUP (IM BILD)
SYSTEM: ATARI ST, DIVERSE
JAHR: 1988

WEST PHASER
SYSTEM: ATARI ST, DIVERSE
JAHR: 1989



» [Schneider CPC] In *Bactron* müsst ihr elf gelbe Enzyme aktivieren.



» [Schneider CPC] Der vorletzte Level von *Bactron* hat mehrere Ausgänge.

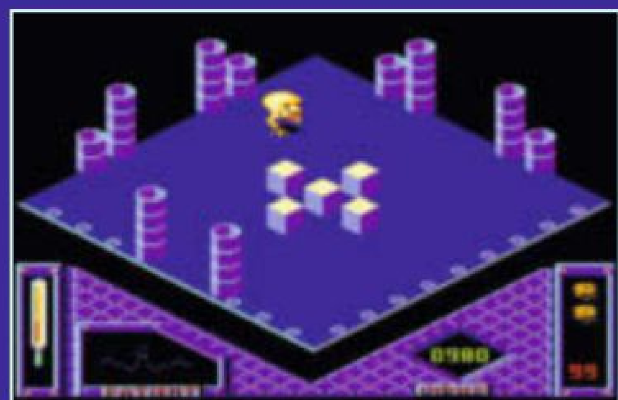
Auch wenn *Ant Attack* von Sandy White früher erschien, sorgte erst der Ultimate-Klassiker *Knight Lore* (Spectrum, Ende 1984) für den Durchbruch der isometrischen Adventures. Und der Designer Rémi Herbulot brachte das Genre ein weiteres Jahr später mit dem surrealen und innovativen *Get Dexter* auf den niedrigauflösenden 16-Farben-Modus des Schneider CPC.

Zu dieser Zeit hatte der Franzose Vincent Baillet mit *Foot* ein Fußballspiel mit der gestauchten Perspektive gemacht sowie mit *3D Fight* ein in den Bildschirm hineinscrollendes Shoot-em-up. Er fühlte sich durch diese Vorarbeiten fit, ein isometrisches Adventure zu schaffen: „Zu dieser Zeit nutzten einige gute Spiele isometrische Grafik, da sie einfacher zu rendern war als eine 3D-Welt. Natürlich war eine meiner Referenzen *Get Dexter*. Und auch *Marble Madness*, *Spindizzy* und andere hatten ein paar meiner Joysticks auf dem Gewissen."

Nachdem er die Konkurrenz erforscht hatte, suchte Vincent nach einem Setting für *Bactron*. Die Inspiration kam ihm durch einen Film, der kurz vor seiner Veröffentlichung stand: *Die Reise ins Ich*. Zur gleichen Zeit wurde bei Loriciel *MGT – Magnetic Tank* entwickelt, dessen Action in einer riesigen Welt stattfand. Nicht nur beim Setting unterschieden sich *MGT* und *Bactron*, dennoch entstanden sie auf demselben Schreibtisch und mit denselben Tools.

BACTRON-BEHANLDUNG

Die fünf Stufen der Viren-Bekämpfung.











KONTROLL-VERLUST

In *Bactron* lauft ihr im Gegensatz zu anderen isometrischen Spielen rückwärts und dreht euch nicht um, wenn ihr in die entgegengesetzte Richtung lenkt. Daher solltet ihr euch zunächst in einem leeren Raum an die Steuerung gewöhnen.

KENNE DEN FEIND

Die unbeweglichen Kugeln entziehen bei Kontakt Energie und die blauen Enzyme sind nur nach der Aktivierung gefährlich. Doppelkugeln und Drehmechanismen sind ziemlich lahm, die flotten Schädel und Pumpen müsst ihr aber einfrieren.

ENZYM-ERKUNDUNG

Wegen des Zeitlimits müsst ihr genau wissen, wo sich die elf gelben Enzyme befinden, um den Patienten zu retten. Sie sind immer am selben Ort, ihr könnt also ihre Positionen herausfinden und euch die beste Route zurechtlegen.

PUZZLE-PRAXIS

Wenn ihr die Enzyme gefunden habt, müsst ihr die Puzzles in den Räumen flott überwinden. Kennt ihr die Lösungswege, so könnt ihr eines nach dem anderen lösen, das Zeitlimit ist aber immer noch ziemlich knapp.

FINALE LÖSUNG

Maximal weit vom Start entfernt liegen die vier letzten Räume. Dieser Viererblock enthält ein Enzym, das ihr unbedingt braucht. Aber ihr dürft ihn nicht mehr verlassen, wenn ihr ihn erst einmal betreten habt. Schaltet deshalb unbedingt erst alle anderen zehn Enzyme scharf!



» [Schneider CPC] Um Viren zu umgehen, lockt ihr sie weg.



» [Schneider CPC] Aktiviert ihr das letzte Enzym, startet das Spiel von vorn.



» [Schneider CPC] Die Viren bleiben manchmal an Hindernissen hängen.

Bactron unterschied sich aber auch von *Get Dexter*, das isometrische Spiele auf Plattformen mit 16 Farben definiert hatte. In Vincents Titel springt ihr nicht auf oder über Objekte, es gibt keinen Begleiter. Diese Elemente machten *Get Dexter* laut Vincent so innovativ. „Mein Ziel war jedoch nicht, es zu kopieren. Durch den Konkurrenzgedanken wurde *Bactron* komplett anders. Ich wollte die Spieler überraschen und ihnen mit jedem neuen Titel eine frische Erfahrung bringen. Zudem wäre das komplette Spielgefühl anders gewesen, hätte Bactron springen können."

Gemein waren beiden Titel die Räume mit logistischen Puzzles. Vincent sorgte aber für Abwechslung: „In manchen Levels gab es Puzzles, in anderen Labyrinthe. Manche waren groß, andere klein. Dadurch überraschte dich jeder neue Raum. Wir hatten damals keine Designdokumente oder einen klaren kreativen Prozess. Wenn wir eine gute Idee hatten, versuchten wir einfach, sie einzubauen. Da wir nur wenig Zeit für ein Projekt bekamen, griffen wir zu simplen Methoden, um die Spieler zu unterhalten. Labyrinthe benötigen nicht viel Code und erhöhen die Schwierigkeit."

Eine Herausforderung ergab sich aus Vincents Idee, den Helden Objekte schieben und ziehen zu lassen. Er bemerkte, dass man sich so selbst einsperren konnte, und sah das mehr als Feature und nicht als Bug. „Jedes Spiel bringt etwas Innovatives mit sich. Ich habe Bactron wohl nur erlaubt, Objekte zu schieben und zu ziehen, weil es Spaß machte, das zu programmieren und mit dem Feature herumzuspielen. Ja, Bactron konnte gefangen sein, wenn der Spieler Mist baute, aber so ist das Leben, und sie wurden für schlechte Arbeit bestraft und wären beim nächsten Mal vorsichtiger. Festhängende Spieler würden die Software einfach neu starten. Das klingt aus heutiger Sicht seltsam, war damals aber normal, denke ich."

Dinge umherzuschieben und Puzzles zu lösen war nett, es fehlte aber an Action in den Labyrinthen. Und so beauf- ▶



» Vincent Baillet lehrt Game-Design und -Kultur und ist als Berater tätig.

»In manchen Levels gab es Puzzles, in anderen Labyrinthe. Manche waren groß, andere klein.«

VINCENT BAILLET

BACTRON-VERGLEICH

SCHNEIDER CPC GEGEN THOMSON.



SCHNEIDER CPC

Das Schneider-Original sieht gut aus und nutzt den System-Soundchip voll aus, um Arcade-ähnliche Soundeffekte und die flotte Intro-Musik wiederzugeben. Letztere läuft während eines animierten Intros, das den Helden und seine Gegner vorstellt. Darauf folgen statische Teaser einiger Levels, die zeigen, von welchen Viren sie befallen sind.



THOMSON

Auf dem Thomson gibt es kein Intro und auch keine Vorstellung der Gegner oder Levels, ihr kommt direkt ins Spiel. Die Soundeffekte sind gut, aber nicht auf Augenhöhe mit dem Schneider. Grafisch sind die Versionen fast identisch, abgesehen von ein paar lila Elementen, die auf dem Thomson blau sind. Die Portierung fängt das isometrische Spielprinzip aber klasse ein.

▶ tragte Vincent seinen Artist Bruno Masson damit, ein paar Gegner zu kreieren. Der titelgebende Held Bactron war ein Virus-Killer, also mussten die krankheitserregenden Gegner auch entsprechend aussehen. „Bruno Masson stellte die Charaktere vor und sie sahen so witzig und gut aus, dass wir zu allem ja sagten, was er entwarf. Wir hatten keine künstlerische Vision, also gab es wohl Inkonsistenzen zwischen Grafik und Gameplay, aber wir wollten einfach ein nett und spaßig aussehendes Spiel."

Sobald die Gegner im Spiel waren, dachte sich Vincent, dass sein Held sich irgendwie verteidigen müsse. Aber wie? Der Entwickler erinnert sich: „Bactron hatte keine Arme oder Hände und konnte dementsprechend keine Kalaschnikow oder Laser nutzen. Die einzige Möglichkeit für ihn, sich zu wehren, war also mit seinem Mund, aus dem er Flüssigkeiten gegen die Bakterien verspritzte."

Zudem gab Vincent den Spielern ein Hauptziel vor: Es mussten gelbe Enzyme eingesammelt werden, um die Viren zu behandeln, was im Spiel aber nicht zu sehen war. An die grafische Umsetzung hatte man einfach nicht gedacht, allerdings zweifelt Vincent daran, ob es das Spiel großartig verbessert hätte. Es wäre nur ein kleines Detail gewesen, das die Story stimmiger gemacht hätte. „*Bactron* hätte in vielen Punkten verbessert werden können, wir mussten aber das Budget im Auge behalten. Wenn wir ein neues Spiel veröffentlichten, hatten wir oft Hunderte neue Ideen, aber keine Zeit, um sie umzusetzen."

Eine Idee hingegen fand ihren Weg in das Spiel: Blaue Enzyme, bei denen die Spieler selbst herausfinden sollten, dass sie gefährlich sind. Für Vincent waren sie ein einfacher Weg, neue Gegner einzubauen. „Sagen wir, sie waren ein Streich! Der Spieler sollte denken, dass es okay sei, die blauen Enzyme zu berühren.



» [Schneider CPC] Zur Verteidigung spuckt ihr Feinde an.



» [Schneider CPC] Das strikte Zeitlimit lässt euch keine Verschnaufpause.



» [Schneider CPC] Die knackigeren Levels kombinieren enge Räume mit aggressiven Gegnern.



» [Schneider CPC] Versteckt euch, um die zielsuchenden Viren zu verwirren.



» [Schneider CPC] Labyrinth-Rätsel und böse Viren machen *Bactron* aus.



»Bactron hatte keine Arme oder Hände und konnte dementsprechend keine Kalaschnikow oder Laser nutzen. Die einzige Möglichkeit für ihn, sich zu wehren, war also mit seinem Mund.« VINCENT BAILLET



» [Schneider CPC] Einige Levels fühlen sich wie ein Hindernisparcours an.



» [Schneider CPC] Im ersten Level flieht Bactron vor einem Virus.

Allerdings würde er relativ schnell bemerken, dass das Gegenteil der Fall ist."

Eine weitere böse Überraschung wartete am Ende von *Bactron*. Aus den letzten vier Levels konnte man nicht entkommen, sobald man sie betreten hatte, egal ob man alle zum Abschluss des Spiels nötigen Enzyme aktiviert hatte oder nicht. Laut Vincent basierten viele Spiele dieser Zeit auf Trial and Error. An die explizite Mechanik für die Lösung des Endes von *Bactron* könne er sich nicht mehr erinnern, es handle sich laut ihm aber um eine absichtlich eingebaute Falle. „Das war für die Spieler nicht sonderlich fair, aber die waren damals noch gnädiger und geduldiger als heute."

Es gab noch einen weiteren Twist. Hatte man das Ende von *Bactron* erreicht, schickte einen der Titel zurück an den Anfang. Zu dieser Zeit hatten viele Spiele überhaupt kein Ende, wohl aufgrund von Produktions-Verzögerungen und knappen Deadlines. Im Fall von *Bactron* seien hingegen exakt null Prozent des Budgets in das Ende geflossen, weil er und seine Kollegen es für ein unnötiges Feature hielten.

Damals fiel die unbarmherzige Natur von *Bactron* bei Release nicht weiter auf. und die Grafik sowie das neuartige Gameplay sorgten für gute Verkäufe und gnädige Reviews. „Es war nicht das, was du heute ein AAA-Spiel nennen würdet, für die Zeit aber ein Erfolg. Ich sah ein paar positive französische Reviews und einen Test in einem britischen Magazin, der eher so lala war, aber vielleicht waren die britischen Redakteure einfach ernster. Egal, sobald ein Spiel fertig war, dachtest du nicht mehr darüber nach, sondern hast mit dem nächsten begonnen!"

Einige Jahrzehnte später freut sich Vincent aber, sich ein paar mehr Gedanken über sein Abenteuer machen zu können. „Das Spielprinzip müsste komplett überarbeitet werden. Ich würde mehr Puzzles und Räume hinzufügen, ebenso wie Überraschungen, mehr Belohnungen und ein Ende. Es war vermutlich ein Fehler, darauf keine Zeit zu verwenden, allerdings hatte der vor etwa 30 Jahren keine Konsequenzen."

Abgesehen davon sieht Vincent mit Stolz zurück auf *Bactron*. Für seine Zeit war es ein gutes Spiel, und auch Jahrzehnte nach der Veröffentlichung mache es noch Spaß. „Die Spielmechanik ist sicherlich nicht die beste, technisch und grafisch ist es für diese alten Computer aber durchaus gut, und das Konzept ist ungewöhnlich. Es ist nicht perfekt, aber gut genug, dass wir 34 Jahre nach seinem Release darüber reden!" *

RETRO GAMER ABONNIEREN UND ZEITREISE ANTRETEN!





Willkommen in der Welt der Classic Games, wo Computer- und Videospiele viel Kreativität und Spielspaß versprachen – und bis heute halten. Wenn Sie Retrospiele faszinieren und Ihnen bei Super Mario, Mega Man oder Tomb Raider ganz warm ums Herz wird, sind Sie bei Retro Gamer richtig. Wir stellen Spiele, deren Entwickler und Plattformen vor. Bei **Retro Gamer** finden Sie Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals. Seien Sie retro und reisen Sie mit uns zurück in die Zeit, wo Spiele noch schnörkellos und fantasievoll waren.

RETRO GAMER IM ABO LESEN UND VORTEILE SICHERN!

- **15 % ERSPARNIS** gegenüber dem Kioskpreis – 4 Ausgaben zum Vorzugspreis von 43,80 Euro (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)
- Inklusive **Dankeschön-Geschenk**
- **Portofreie** Lieferung

GRATIS FÜR SIE ALS DANKESCHÖN:



T-Shirt mit kultigem Aufdruck
(nur so lange der Vorrat reicht)



3-Monats-Abo GamersGlobal
3 Monate kostenlos (ohne automatische Verlängerung) das Online-Abo von GamersGlobal.de nutzen, dem Spiele-Magazin für Erwachsene. Als Abonnent sehen Sie exklusiv „Die Stunde der Kritiker" mit **Heinrich Lenhardt** und **Jörg Langer.**
Hinweis: Das kostenlose 3-Monats-Abo gibt es nicht für bestehende GamersGlobal-Abonnenten.

HIER BEQUEM BESTELLEN:

ONLINE: www.emedia.de/abo
TELEFON: (0541) 800 09 126 werktags von 8-18 Uhr
POST: eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
E-MAIL: rg-abo@emedia.de



15% ERSPARNIS IM ABO GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!

Ja, ich will das Jahresabo Retro Gamer und erhalte 4 Hefte versandkostenfrei für nur 43,80 Euro pro Jahr. (AT: 48,30 Euro, CH: 80,68 Euro, EU: 50,50 Euro)

Coupon ausfüllen und per Post an eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück

Vorname | Name

Straße, Haus-Nr. | PLZ, Ort

Telefon | E-Mail

Ja, ich bin einverstanden, dass mich die eMedia GmbH per ○ E-Mail ○ Telefon über Zeitschriften und Angebote informiert. Meine Einwilligung kann ich jederzeit widerrufen. Dazu genügt eine formlose Nachricht an marketing@emedia.de

____
Datum, Unterschrift

STREET RACER

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1994. *SUPER MARIO KART* IST DER UNANGEFOCHTENE KLASSENPRIMUS DER FUN-RACER. DOCH WAS SCHIESST DA VON HINTEN HERAN? EIN NEUER HERAUSFORDERER!



S*uper Mario Kart* war zwar nicht das erste Spiel mit Gokarts, aber Marios überraschender Wechsel in den Power-up-Rennsport schuf 1992 dennoch ein neues Genre. Aufgrund des überragenden Erfolgs ließen die Nachahmer nicht lange auf sich warten. In den 90ern und sogar noch Anfang der 2000er-Jahre erschienen pro Jahr mehrere Klone. Und auch Nintendo selbst war sich nicht zu schade, seitdem für jede neue Konsolengeneration ein *Super Mario Kart* zu bringen.

Angesichts der Konkurrenz versuchten viele Hersteller, mit großen Marken wie *Woody Woodpecker* oder *The Muppets* auf sich aufmerksam zu machen. Die Klone waren keineswegs alle schlecht, aber gefühlt kamen für jedes gute Spiel (wie *Crash Team Racing*) mehrere schlechte Spiele (wie *Crazy Frog Racer*) auf den Markt.

Gemeinhin wird *Sonic Drift* für Game Gear als erster ernst zu nehmender Konkurrent angesehen. Veröffentlicht wurde es im März 1994, schaffte es aber nie aus Japan heraus. Für europäische Spieler war deshalb *Street Racer*, das im November 1994 erschien, das erste Angebot mit witzigen Kartrennen ohne Mario.

Street Racer stammte von Ubisoft und dem in Harrow ansässigen Studio Vivid Image, das 1988 von Mevlut Dinc mitbegründet wurde. Mev, wie er sich selbst gerne nennt, hatte sich bereits mit *Gerry the Germ* (Spectrum), *Enduro Racer* (Schneider CPC) und *The Last Ninja 2* (ZX Spectrum) einen Namen gemacht. Vivid Image hatte mit der Veröffentlichung von *First Samurai*, das 1991 auf dem Amiga erschien, ihren ersten großen Erfolg. Mev erinnert sich daran, dass die Idee zu dem Fun-Racer während der Arbeit an *First Samurai 2* entstand.

„Ich weiß nicht mehr genau, wie es anfing, aber wir hatten das Gefühl, dass wir mehr als ein Spiel gleichzeitig machen sollten", erklärt er uns. „Während der Arbeit an *Second Samurai* kamen wir auf die Idee, ein Kartspiel zu entwickeln. Wir dachten an etwas wie *Super Mario Kart*, aber mit unserem eigenen Touch.



» [SNES] *Street Racer* fand auf einer winzigen 8-MBit-Cartridge Platz.



» [SNES] Wie so oft muss man das Feld von hinten aufrollen.

»WIR DACHTEN AN ETWAS WIE SUPER MARIO KART, ABER MIT UNSEREM EIGENEN TOUCH.«
Mev Dinc



Wir wollten, dass sich die Fahrer im Nahkampf beharken, und unser Grafikstil sollte etwas erwachsener und ernster sein. Durch die Kämpfe kam ich auf den Namen *Street Racer*. Zu dieser Zeit war *Street Fighter II* sehr angesagt. Um ehrlich zu sein, habe ich dessen Logo kopiert …"

Wie in *Street Fighter II* oder auch *Super Mario Kart* gibt es in *Street Racer* acht spielbare Charaktere. Diese kommen aus der ganzen Welt, was die jeweiligen Heimstrecken widerspiegeln.

Jeder Fahrer kann ordentlich nach rechts und links austeilen, um Rivalen aus dem Weg zu boxen oder am Überholen zu hindern. Neben den Standardattacken stehen zwei wiederaufladbare Special Moves zur Verfügung. Damit lassen sich etwa Fahrzeuge in Flugzeuge verwandeln oder Gegner in elektrischen Feldern brutzeln. Die Fahrer haben eine gelbe und eine rote Energieleiste, die denen aus *Street Fighter II* sehr ähneln. Bei jedem Treffer nimmt die Leiste etwas ab, und die Geschwindigkeit des Fahrzeugs verringert sich.

Somit ging *Street Racer* einen deutlich anderen Weg als *Super Mario Kart* und viele der anderen Klone, die folgten. Die meisten damaligen Konkurrenten bieten allen Fahrern die gleichen Waffen an, die sie nach dem Aufsammeln einsetzen dürfen. In *Street Racer* ▶



» [SNES] Mit etwas Fantasie kann man einen italienischen Klempner erkennen.



»WIR MUSSTEN OHNE DEN DSP-CHIP AUSKOMMEN.« *Mev Dinc*



▶ hat jeder Fahrer eigene Fähigkeiten, die geschickt genutzt werden wollen.

Dennoch gibt es ein paar Gegenstände einzusammeln. Ein Schraubenschlüssel repariert den Schaden der Karts, ein blauer Pfeil gibt einen kurzen Turbo-Boost. Zudem sind Sterne verteilt, die eine nette Hilfe darstellen. Am Ende jedes Rennens bekommt der Fahrer mit den meisten Sternen einen Bonuspunkt und klettert so in der Rangliste nach oben. Und dann gibt es noch Bomben. Macht einen großen Bogen um sie!



In einem konnte sich *Street Racer* deutlich von der Konkurrenz abheben: Während das erste *Super Mario Kart* auf zwei Spieler begrenzt war, konnten in *Street Racer* bis zu vier Spieler gleichzeitig um den Sieg fahren. War das eine schwierige Entwicklung? „Um Himmels willen, ja", stöhnt Mev. „Wir mussten ohne den DSP-Chip auskommen. *Super Mario Kart* nutzte den DSP-Chip, um viele Berechnungen auszuführen. Es war aber teuer, diesen Chip in einem Spielmodul zu verbauen, wodurch auch die Spiele teurer wurden. Ubisoft wollte nicht, dass wir den Preis um 3 Dollar pro Stück nach oben trieben, deshalb mussten wir uns etwas einfallen lassen."

Der Entwickler fährt fort: „Ich hatte mehrere Diskussionen mit Tony und Chris West. Wir wollten unbedingt vier Spieler gleichzeitig ermöglichen, und eines Tages kam Chris mit einer Demo in unser Meeting, die einen vollwertigen Splitscreen-Modus enthielt. Das war unser Grundstein. Wir haben viel Arbeit in diesen Modus gesteckt, um das bestmögliche Spielerlebnis zu haben. Ich glaube, *Super Mario Kart* hatte im Splitscreen nur 30 Frames pro Sekunde. Wir schafften selbst bei vier Spielern stabile 60 Frames pro Sekunde. Das war unglaublich!"

Im Juni 1994 wurde *Street Racer* zum ersten Mal auf der CES in Chicago gezeigt, wo es die Messebesucher begeisterte. „Selbst Nintendo war sprachlos", erinnert sich Mev. ▶





SIE KENNEN NUR VOLLGAS

MEV DINC STELLT EUCH DIE ACHT RENNFAHRER NÄHER VOR.





HODJA

Mev Dinc enthüllt Hodjas Hintergrund: „Ich bin in der Türkei geboren, also fand ich es toll, eine türkische Spielfigur zu haben. Hodja entspringt einer alten, recht bekannten Legende. Deshalb ist er auch über 400 Jahre alt, während seine Konkurrenten noch recht jung sind. Er hatte einen tollen Special Move: Sein Auto verwandelte sich in einen fliegenden Teppich."





FRANK

Frank liebt es, in alten gotischen Schlössern abzuhängen, was man deutlich an seinen Heimatkursen sieht. Ähnlich wie Bowsers Strecken in *Super Mario Kart* sind auch diese recht schwierig. Als Special bekommt Frank Fledermausflügel verliehen und versammelt Geister um sich.





SUZULU

Suzulus Stärken liegen klar im Handling und im Angriff, dafür hält er im Kampf wenig aus. Am besten nutzt er eine Hit-and-run-Strategie. Seine Speer-Attacke ist recht schwierig einzusetzen, dafür drängt sein Rhino Charge alle Gegner aus dem Weg. Suzulu ist wirklich schwer zu spielen und nichts für unerfahrene Spieler.

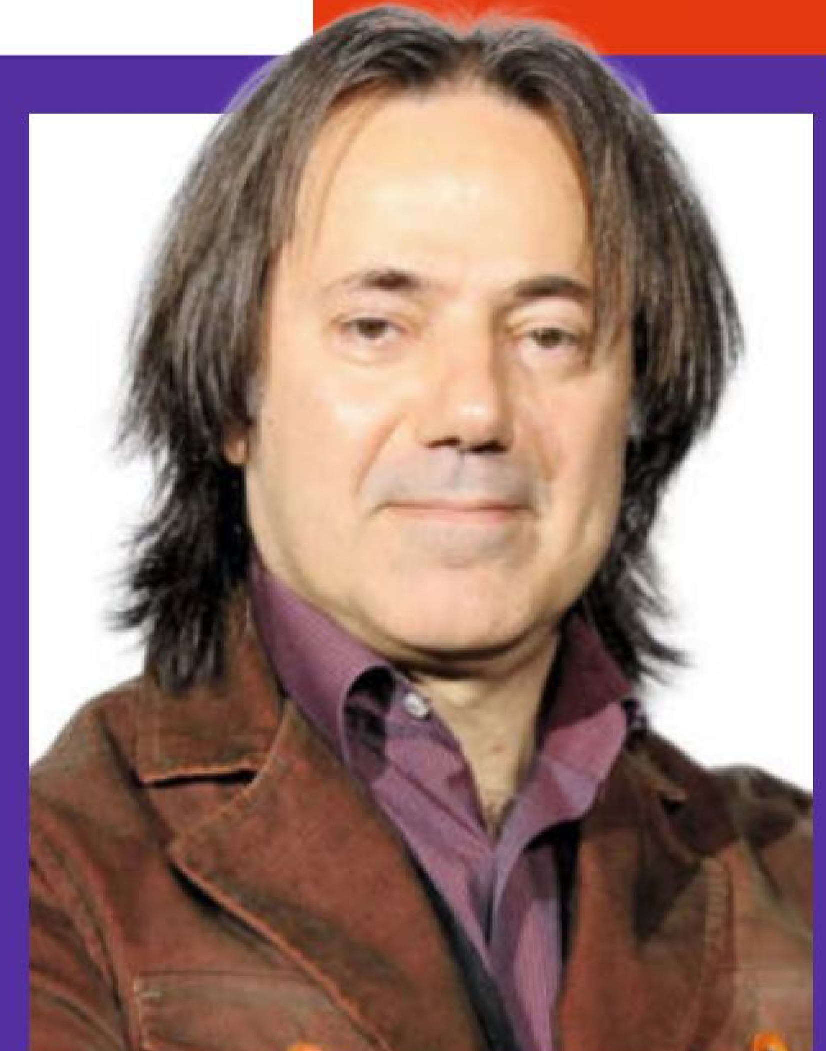




BIFF

Der Amerikaner Biff hat eher durchschnittliche Werte, aber sein Baseballschläger verleiht ihm Stärke im Angriff. Neben seinen Schlägen mit diesem Sportgerät kann er leichtere Gegner aus dem Weg rammen. Um dem Motto treu zu bleiben, liegen seine Strecken in einem beeindruckenden Baseballstadion, das mit einer tollen Lichtershow glänzt.

MEV DINC



Der Mitbegründer von Vivid Image spricht über seine lange Karriere.

RG: Wie hat es dich in die Spieleindustrie verschlagen?

MD: Alles hat 1983 angefangen. Damals arbeitete ich in einer Kabelfabrik in Southampton. Ein Freund von mir hatte einen ZX81 und hat ständig davon geschwärmt. Ich hatte absolut kein Interesse an Computern oder Computerspielen, aber irgendwie hat er mich dazu gebracht, mir einen ZX Spectrum zu kaufen.

Das Ding war einfach unglaublich. Ich habe mir selbst Maschinensprache beigebracht und lernte alles, was es über den Spectrum zu wissen gab. 1985 schrieb ich mein erstes professionelles Spiel, *Gerry the Germ*. Es wurde von Firebird veröffentlicht.

RG: Deine Konvertierung von *Last Ninja 2* für den ZX Spectrum ist sehr bekannt. Wie kam es dazu?

MD: Damals war *Last Ninja* für den Commodore 64 ein großer Hit. Activision verbrachte fast acht Monate mit einer Version für den Spectrum, aber bekam nie genau das von dem Entwickler, was sie eigentlich wollten. Also baten sie mich, das Spiel zu retten. Ich sagte ihnen zwar, dass ich lieber eigene Spiele machen würde, aber der Titel war zu groß, als dass ich hätte ablehnen können.

Ich musste komplett von vorn beginnen, mit dem Code war nichts anzufangen. Dann habe ich erfahren, dass System 3 bereits *Last Ninja 2* plante. Ich habe ihnen vorgeschlagen, dass ich gleich bei dem Nachfolger mitarbeiten könnte, um direkt die Versionen für Spectrum und Schneider CPC zu schreiben. System 3 war damit einverstanden, und ich arbeitete mit John Twiddy und Hugh Riley zuerst an der C64-Version. Wir wurden enge Freunde, und am Ende der Entwicklungszeit war ich einer der besten Programmierer für den Spectrum.

RG: Wie kam es zur Gründung von Vivid Image?

MD: Ich wollte schon immer meine eigenen Spiele machen. Das habe ich auch System 3 gesagt, als wir mit *Last Ninja 2* fertig waren. John gefiel die Idee eines eigenen Studios, und 1988 gründeten wir beide Vivid Image. Unsere ersten beiden Spiele waren *Hammerfist* und *Time Machine*. Letzteres hatte ein cleveres Spielprinzip, man wechselte ständig zwischen verschiedenen Zeitzonen hin und her.

1991 hatten wir mit *First Samurai* einen richtig großen Hit, es war sogar Spiel des Jahres. Wir publishten das Spiel zusammen mit Mirrorsoft, doch ausgerechnet in jenem Jahr verstarb Firmengründer Robert Maxwell. Mirrorsoft kam unter Konkursverwaltung und schaffte es nicht, seinen Part für die Amiga-Fassung richtig zu leisten. Das war natürlich schlecht für uns, weil wir gerade auf dem Amiga hohe Absatzzahlen erwartet hatten. Trotz dieser Probleme verkauften sich *[auf dem Amiga, Anm. d. Red.]* noch ungefähr 80.000 Stück.

Was hast du nach *Street Racer 2* gemacht?

MD: Ich habe eine Engine namens *Actor* entwickelt, die recht beeindruckende Dinge ermöglichte. Es war eine vollständige 3D-Engine mit dynamischen Physikeffekten. Meiner Meinung nach war sowohl die Soft- als auch die Hardware sehr fortgeschritten. Ich war der Überzeugung, dass wir interaktive Filme machen konnten, daher auch der Name *Actor*.

Wir hatten einige große Ideen und ein sehr ambitioniertes Konzept für einen interaktiven Film. Jeder Spieler sollte, seinen Fähigkeiten und Spielstil entsprechend, ein individuelles Ende bekommen. Wir machten eine Demo davon für den Start des Intel Pentium 4, und jeder war davon fasziniert.

RG: Wie ging es nach dem Aus von Vivid Image für dich weiter?

MD: Ich bin in mein Heimatland zurückgegangen. In der Türkei gab es keine nennenswerte Spieleindustrie, und ich dachte, vielleicht kann ich helfen, eine entsprechende Infrastruktur aufzubauen. Seit 2013 bin ich eigentlich im Ruhestand, fungiere aber als Mentor für einige junge Entwicklerteams. Ich habe außerdem ein Buch geschrieben, eine Art Autobiografie. Es geht um mein Leben und meine Arbeit. Zuerst wird das Buch in der Türkei veröffentlicht, später wird es hoffentlich eine englische Version geben.

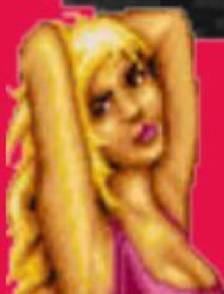




RAPHAEL

Hat hier jemand *OutRun* gesagt? Raphaels roter Flitzer und seine idyllischen Heimstrecken erinnern ganz klar an Segas Klassiker. Der italienische Sportwagen hat die größte Höchstgeschwindigkeit im Spiel, braucht allerdings etwas, um auf Touren zu kommen. Mit Hilfe eines Enterhakens kann er Konkurrenten vor sich einfangen und in die Schranken weisen.





SURF SISTER

Neben Hodja ist die Surf Sister der zweite Allrounder, sie eignet sich hervorragend für Einsteiger. Im Gegensatz zu Hodja hat sie keine fliegenden Teppiche in der Hinterhand, sondern muss mit ihrem Beach Buggy zurechtkommen. Ihre Strandlevels erinnern an Koopa Beach in *Super Mario Kart*, doch das Sydney-Opernhaus im Hintergrund zeigt, wo Surf Sister wirklich herkommt.





HELMUT

Das deutsche Fliegerass hat neben den besten Verteidigungswerten auch ein paar nützliche Special Moves. Natürlich lässt sich sein Fahrzeug für wenige Sekunden in ein Flugzeug verwandeln, dazu kreisen Klingen um ihn herum. Seine Attacken sind jedoch sehr schwach, weshalb er eher defensiv zu spielen ist.





SUMO SAN

Man könnte fast meinen, E Honda hätte seine Sumo-Karriere an den Nagel gehängt und wäre in den Rennsport gewechselt. Mit Hilfe eines elektrischen Schutzschilds kann er seine Gegner betäuben, alternativ dazu darf er auch einfach auf ihre Köpfe springen. In seinem Kettenfahrzeug düst er durch ein futuristisches Tokio und weist trotz seines Gewichts das beste Handling im Spiel auf.







SEITENSPRÜNGE

Welche Version steht auf dem Treppchen?



SNES

1994

Keine der Konvertierungen schaffte es an das Original heran. *Street Racer* bot 24 Strecken und, als erstes Rennspiel der Konsole überhaupt, einen Splitscreen für vier Spieler. Trotz des fehlenden DSP-Chips lief das Spiel flüssig mit 60 Frames pro Sekunde.



MEGA DRIVE

1995

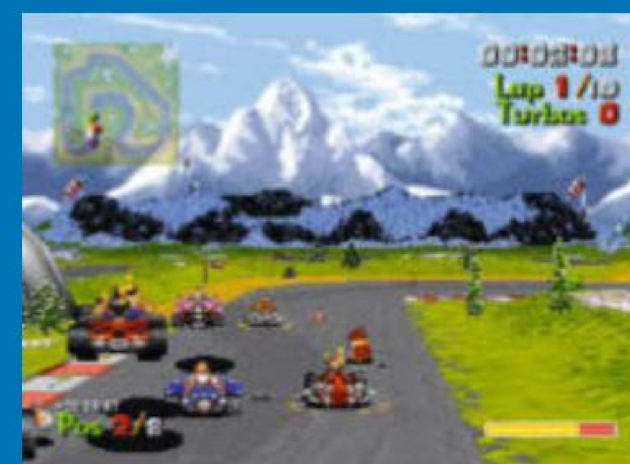
Hier wurde deutlich gespart: Der deutlich schlechtere Sound macht sich bemerkbar, Power-ups werden als flache Sprites statt 3D-Icons auf der Strecke dargestellt. Der Rumble-Modus findet auf einer ovalen Strecke und nicht in einer Arena statt.



GAME BOY

1996

„Wir hatten externe Hilfe, John Williams schrieb diese Version", erklärt Mev. „Er war hervorragend. John programmierte auch *First Samurai* für den C64, was echt gut war." Inhaltlich war fast alles vorhanden, nur die Fahrzeuge ließen sich schlecht voneinander unterscheiden.



PLAYSTATION

1996

„Die direkte Konvertierung ist der PlayStation nicht gerecht geworden", gibt Mev zu. „Wir hätten komplett von vorn beginnen sollen. Es war kein 3D-Rennspiel, obwohl wir eine 3D-Engine nutzten. Diese Version hätte besser sein müssen!"

» [SNES] Jeder Fahrer hat individuelle Stärken und Schwächen.





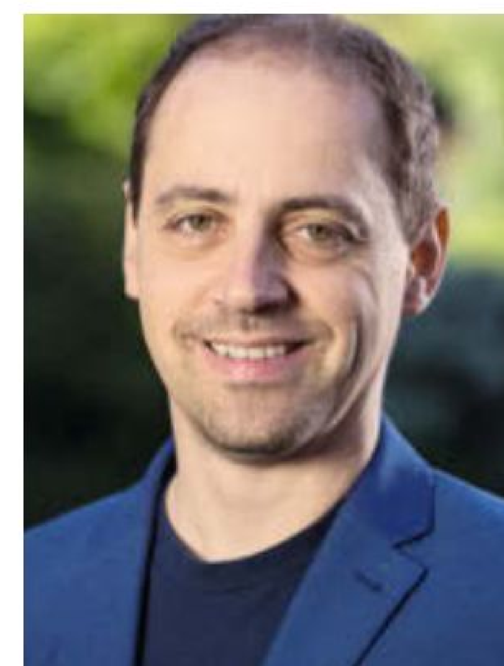


» [PlayStation] Die 32-Bit-Version hat ein hübsches Intro.



ALLISTER BRIMBLE

Der Sound-Artist spricht über eines seiner Lieblingsprojekte.



RG: Was hast du vor *Street Racer* gemacht?
AB: Hauptsächlich arbeitete ich auf dem Amiga, und die meisten Spiele waren von Team 17: *Project X*, *Alien Breed* oder *Super Frog*. Später bin ich zum SNES gewechselt und habe für Grandslam Entertainment an *Lawnmower Man* gearbeitet.

RG: Wie bist du zu *Street Racer* und Vivid Image gekommen?
AB: Ich war einer der wenigen, die Musik und Sounds für den Super Nintendo gemacht haben. Ich habe mir Soundtreiber von David Whittaker gekauft, noch bevor er zu Electronic Arts gegangen ist. Bei Virgin Games hatten wir auch solche Treiber, mit deren Hilfe wir sehr klare Sounds mit nur wenig Speicher realisieren konnten. Mev Dinc kam dann eines Tages auf mich zu, meine Arbeit bei Virgin Games hat ihm gefallen.

RG: Was waren deine Inspirationen für den Soundtrack?
AB: Tim Follin hatte starken Einfluss auf mich. Seine jazzigen Gitarrensounds waren die perfekte Grundlage für einen Soundtrack, der nicht so schnell langweilig werden würde.

RG: Gab es irgendwelche besonderen Schwierigkeiten bei dem Spiel?
AB: Der Super Nintendo hatte zwar acht Soundkanäle, dafür aber nur 64 KB RAM. Meine Kompositionen mussten also sehr kompakt sein. Ich verwendete dafür Synthesizer, die in Echtzeit arbeiteten, um RAM zu sparen. Das Problem war dabei, dass ich sehr kleine Samples nutzen musste, die zudem schlechte Qualität hatten. Mit ein paar Tricks konnte man zwar ordentlichen Sound produzieren, aber ich war nicht richtig zufrieden damit.

RG: Wie ging es nach *Street Racer* für dich weiter?
AB: Als Nächstes arbeitete ich an *Roller-Coaster Tycoon* für den PC und *Driver* für die PlayStation. Vor allem beschäftigte ich mich aber mit Handheld-Konsolen, in diesem Bereich bin ich immer noch tätig.





SATURN

1996

Die Versionen für PlayStation und Saturn waren nahezu identisch und boten ein animiertes Intro. Beide hatten einen 8-Spieler-Splitscreen-Modus, für den man zwei Multitap-Adapter brauchte. Dennoch lief es mit 60 Frames pro Sekunde.



AMIGA

1997

„Wir hätten es niemals tun sollen", lacht Mev. „Guildhall veröffentlichte das Spiel als Budget-Titel, und so spielte es sich auch." Statt des Originals oder der PlayStation-/Saturn-Fassung wurde die Mega-Drive-Version als Grundlage genommen.

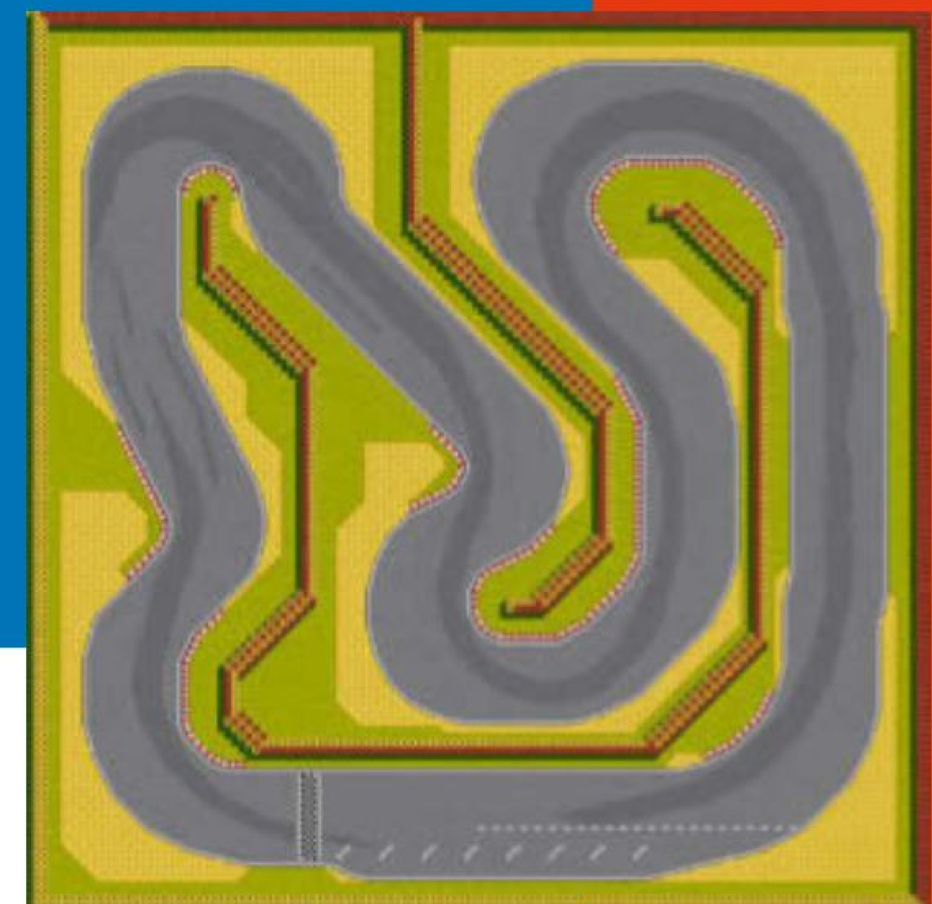


PC

1997

Das Spiel für DOS basierte auf der Konvertierung für den Saturn. Ein Micro Mode schaltet die Ansicht in die Vogelperspektive und erinnert stark an *Micro Machines*. Konvertierungen für Game Gear und Sega 32X waren ebenfalls in Entwicklung, wurden aber nie veröffentlicht.





» [SNES] Die Rennstrecken lassen sich aus der Vogelperspektive anzeigen.

»IM NACHHINEIN WÜRDE ICH VERMUTLICH DAS LAYOUT DER RENNSTRECKEN VERBESSERN.« Mev Dinc

▶ „Sie konnten es einfach nicht fassen, kamen immer wieder zu unserem Stand und machten sich Notizen. Der Vier-Spieler-Modus erregte so viel Aufmerksamkeit! Ich glaube, zusammen mit *Donkey Kong Country* war unseres das meistdiskutierte Spiel."

Wie es der Zufall wollte, kamen beide Spiele ungefähr zeitgleich auf den Markt. Zwar wurde *Donkey Kong Country* zur unangefochtenen Nummer eins, doch *Street Racer* behauptete sich über Wochen hinweg auf dem zweiten Platz der Hitlisten. Mev schätzt, dass sich das Spiel rund 400.000-mal verkaufte – damals ein guter Erfolg.

Der Verzicht auf den DSP-Chip bedeutete, dass *Street Racer* grafisch weniger opulent gestaltet werden konnte als das Vorbild. Während bei *Super Mario Kart* beispielsweise Rohre und andere Elemente am Streckenrand verbaut waren, sah es dort bei *Street Racer* flach und etwas langweilig aus. Und obwohl Mev nicht der Meinung ist, dass diese fehlenden Elemente das Gameplay beeinträchtigt haben, würde er im Nachhinein etwas anderes anders machen: „Ich würde vermutlich das Layout der Rennstrecken verbessern. Und natürlich unsere Kurven! Wir hatten manchmal recht kantige Ecken, an denen man hängen bleiben konnte. Das frustrierte einige Spieler."

Nach dem Erfolg des SNES-Spiels verbrachte Vivid Image die nächste Zeit damit, Konvertierungen für andere Systeme zu erstellen. „Ubisoft wollte das Spiel auf möglichst vielen Systemen," bemerkt Mev. „Mir gefiel das überhaupt nicht. Meiner Meinung nach haben diese Konvertierungen zu viel Zeit und Ressourcen verschwendet."

Satte vier Jahre vergehen, bis das Studio den nächsten Titel auf den Markt bringen kann. „*SCARS* sollte eigentlich der Nachfolger von *Street Racer* werden, aber Ubisoft wollte den Namen nicht erneut verwenden. Also dachten wir uns einen völlig neuen aus. Wir machten leider die Strecken viel zu klein und eng. So kam kein Spielspaß auf. Das stimmt mich wirklich traurig, weil *SCARS* richtig groß hätte werden können. Ich weiß nicht, wie wir das dermaßen vermasseln konnten!"

SCARS war längst nicht so erfolgreich wie sein Vorgänger, was mit dazu beitrug, dass sich Vivid Image und Ubisoft trennten. Glücklicherweise machte Eidos dem Studio das Angebot, *Street Racer 2* zu programmieren. Also machte sich Vivid Image an den Nachfolger – und war etwa zur Hälfte fertig, als Eidos das Projekt einstampfte.

„Das war ein Tiefschlag! Ich wollte den zweiten Teil so gern fertigstellen", erinnert sich Mev. „Es sollte ein ordentliches 3D-Spiel mit viel besseren Kämpfen werden. Leider hatten wir ein schlechtes Timing, denn die Ära der PlayStation neigte sich dem Ende zu und Eidos wollte sich auf die PS2 fokussieren. Wir hatten bereits viele Spielfiguren, mehr Kampfelemente und eine deutlich bessere Engine. Es wäre dem Vorgänger in allen Belangen überlegen gewesen." *



» [SNES] Die Heimat-Strecken von Surf Sister erinnern sehr an Koopa Beach.



"Your Honor, and ladies and gentlemen of the jury. Three weeks ago, on a Friday night at approximately 1:30 in the morning, Victor Kapp was shot in the back. When the police arrived they found the defendant in the apartment. The prosecution will prove to you, ladies and gentlemen of the jury, that the defendant was the only person who could have fired the lethal bullet. We will hear from Lt. Tragg, the investigating officer at the apartment.
***

Burger's voice booms with the authority of a master of ceremonies; "For my first witness, I would like to call Lieutenant Tragg."
A man as tall as you stands up and shuffles toward the witness stand, his head thrust slightly forward, his long, firm mouth twisted in a slighty whimsical smile yellowed by years of cigar smoking. He wears a suit that is at least five years out of fashion.
***



Perry Mason: The Case of the Mandarin Murder

VERZWEIFLUNG AM C64

» RETRO-REVIVAL



» ENTWICKLER: TELLARIUM
» ERSCHIENEN: 1985
» HARDWARE: C64, MS-DOS, APPLE II, ATARI ST

Von Mick Schnelle

Das Computerspiel-Genre ist voll von Fantasy, Science-Fiction oder sonst wie gearteten Abenteuern. Doch die Welt der Juristerei und Gerichtsprozesse, ohne die heute kein Sparten-TV-Sender mehr auskommt, wurde lange sträflich vernachlässigt. Bis Mitte der 80er *Perry Mason* kam und mich in Verständnisprobleme stürzte.

In den 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts wusste jedermann, dass der berühmteste und bekannteste Jurist Perry Mason hieß. Kein Fall, den er mit seiner Sekretärin Della Street und dem Privatdetektiv Paul Drake nicht lösen konnte. Das war auch in Deutschland so, was an der seinerzeit berühmten Fernsehserie lag. Die Fälle um den cleveren Juristen basierten auf den Romanen von Erle Stanley Gardner. Und da sich die Firma Tellarium in den 80er Jahren auf die Umsetzung von Buchthemen in Computerspiele spezialisiert hatte, wundert es wenig, dass auch Perry Mason den Weg auf die Computer der Zeit fand.

Perry Mason: The Case of the Mandarin Murder bot einen kompletten, komplexen Kriminalfall, der auch direkt aus der Feder Gardners hätte stammen können. Eine Millionärsgattin soll ihren Ehemann ermordet haben und sucht bei Perry und seinem Team Hilfe. Was dann kommt, ist ein munterer Mix aus Ermittlerarbeit am Tatort und der eigentlichen Gerichtsverhandlung. In der muss Anwalt Mason im Wesentlichen durch Befragung von Zeugen immer neue Hinweise und Indizien erlangen. Allerdings wollen dazu auch die richtigen Fragen gestellt und immer wieder mal Einspruch erhoben werden, sonst wird die Mandantin doch noch verknastet.

Insgesamt gab es drei Enden: Verurteilung, Freispruch oder – die Krönung – den Freispruch plus Ermittlung des wahren Täters. Natürlich war Letzteres am schwierigsten zu erreichen. Es galt dazu, die Möglichkeiten des Parsers SAL (Spinnaker Adventure Language) gekonnt zu nutzen. Denn der erlaubte auch komplexe Eingaben, nicht nur Zwei-Wort-Gestammel.

Tja, und dann saß ich vor meinem C64, stolz mit dem neu gekauften Spiel, und war der Verzweiflung nahe. 1985 hatte ich mein Abitur längst in der Tasche und studierte schon. Das, und weil ich gern Romane im englischen Original las, ließ mich glauben, für das Spiel bestens gerüstet zu sein. Doch während meine Sprachkenntnisse locker für Naturwissenschaften, Fantasy und Science-Fiction ausreichten, hatte ich im juristischen Bereich elementare Lücken. Die beiliegende Wortliste half dabei genauso wenig wie mein englisches Wörterbuch. Internet gab es ja nicht! Und so packte ich *Perry Mason* irgendwann gefrustet ins persönliche Archiv.

Die Rettung kam in Form einer anderen US-Fernsehserie. *L. A. Law* räumte in den späten 80er Jahren kräftig ab. Sie lief auch im holländischen Fernsehen – und zwar im Original mit holländischen Untertiteln. Also guckte ich fleißig, verglich das amerikanische Original mit den Untertiteln (kleiner Tipp hierbei: Den holländischen Text laut vorlesen, dann versteht man ihn leichter. Auch wenn es albern wirkt). Und o Wunder, ich lernte, dass „Objection" wohl „Einspruch" bedeuten musste, so häufig, wie die das brüllten! Derart gerüstet, wagte ich mich doch noch mal an *The Case of the Mandarin Murder* und erlebte ein faszinierendes, spannendes Gerichtsadventure. Das kann man sich dank der gut geschriebenen Texte trotz Mickergrafik auch heute noch gönnen. *

Warlords

Es lag schon buchstäblich im Mülleimer, begründete dann aber ein Strategie-Subgenre und taugt auch als Saufspiel für Rundenstrategen: Wir werfen einen Blick auf die *Warlords*-Reihe.

» Steve Fawkner, der Mann hinter *Warlords*.



Einige Spiele sind untrennbar mit ihrem Genre verbunden: *Doom* ist ein Synonym für Egoshooter, *Super Mario Bros eines* für Plattformhüpfer. Bei Prügelspielen denkt man an *Street Fighter II*, bei Echtzeitstrategie an *Command & Conquer* oder *Warcraft*. Bei Rundenstrategie kommen einem *Civilization, X-COM* oder *Heroes of Might & Magic* in den Sinn – doch nur selten *Warlords*, von dem es zwischen 1990 und 2003 immerhin sechs Inkarnationen gab.

„Ich begann 1987, das Spiel zu schreiben", erzählt uns Steve Fawkner, der Schöpfer der *Warlords*-Reihe. „Es basierte zum einen auf dem *Empire*-Spiel von Mark Baldwin und zum anderen auf dem *Dragons of War*-Brettspiel von TSR." *Empire* (vielen erst als *Empire Deluxe* bekannt) galt als Begründer des Strategie-Subgenres „4X" (mehr dazu in der Marginalspalte). Doch wo später das spezielle Gameplay von *Civilization*, *Master of Orion* und vielen anderen Rundenstrategiespielen dem abstrakten Begriff ein Gesicht gab, steckte 1987 noch vieles in den Kinderschuhen.

„Ich hatte gerade einen Amiga und eine 40-MByte-Festplatte gekauft und keine Ahnung, wie ich die 40 MByte vollkriegen sollte", berichtet Steve. „Ich hielt mich jedoch für schlau genug, ein gut ausse-



» [PC] Teil 1 bot nur eine Karte. Spätere Serienteile hatten mehrere Maps plus einen Editor.

„Sie haben es in den Papierkorb geworfen und mir einen höflichen Ablehnungsbrief geschickt. Drei Tage später fand der Sohn des Geschäftsführers die Disketten im Abfall, steckte sie in seinen Amiga und begann zu spielen."
STEVE FAWKNER

hendes Spiel hinzubekommen, das diese neue Technologie ausreizte." Während der Entwicklung dessen, was zu *Warlords* werden sollte, merkte er, dass dieses Projekt größer werden könnte als seine bisherigen Hobby-Veröffentlichungen. Bisher hatte er hauptsächlich Textadventures geschrieben.

„Ich hatte keine Ahnung, was ich da machte, als es darum ging, die strategischen Ebenen des Spiels zu entwickeln", gesteht er. „Ich kopierte zum Teil *Empire*, zum Teil das Brettspiel. Zuerst gestaltete ich das eigentliche Spielfeld aus grafischer Perspektive, fast Pixel für Pixel." Im Kern geht es um acht unterschiedliche Fraktionen, von Menschen oder der KI gesteuert, die sich über eine Fantasy-Welt verteilen. Dort rekrutieren sie Truppen, erobern Städte und finden Schätze. Klassisches 4X-Gameplay also, wenngleich ohne jede Forschung oder Stadt-Hochrüstung und auch sonst ziemlich simpel gestrickt. Für den Melbourner Steve begann in Australien die Suche nach einem Publisher.

„Ich kannte jemanden bei der Strategic Studies Group und habe ihnen das Spiel geschickt", erinnert er sich. SSG war in der Branche vor allem für seine strategischen Kriegsspiele auf dem Apple II bekannt. Dabei war der Name der Titel oft Programm, so umfasste das Portfolio des Unternehmens Titel wie *War in Russia*, *Battles in Normandy*, *Rommel* oder das dreiteilige *Decisive Battles of the American Civil War*. *Warlords* fand keinen Anklang, so Steve: ▶



» [PC] Kämpfe werden ausgewürfelt, mit schwankenden Resultaten.



» [PC] Helden konnten im Lauf des Spiels wie im Rollenspiel verbessert werden.

Die Ableger

Jenseits der Hauptspiele.

Warlords: Battlecry

Nach *Warcraft* und *Command & Conquer* war Rundenstrategie unsexy, sodass auch *Warlords* in die Echtzeit-Sparte ging – allerdings erst viele Jahre nach den beiden Pionieren. Nach drei Episoden war dann aber auch zügig wieder Schluss.



Puzzle Quest

Dieses Match-Three-Puzzlespiel mit RPG-Elementen von Infinite schlug 2007 ein wie eine Bombe. Es erschien ursprünglich auf Nintendo DS und Sony PSP, später für so ziemlich jede andere Plattform. Die Inspiration zu *Puzzle Quest* kam Steve Fawkner durch stundenlanges *Bejeweled*-Spielen.





Game of Thrones

Diese Clans wollen Illuria erobern.

Sirianer

Die Menschenfraktion der Sirianer sind quasi die Durchschnittsritter. Sie bieten weder Vor- noch Nachteile, ihre Farbe ist passenderweise Weiß.

Pferdeherren

Eine Fraktion, die den Reitern von Rohan aus „Herr der Ringe" nachempfunden ist. Dürfen sich über Straßen und Ebenen schneller bewegen, was Blitzangriffe erlaubt.

Seletinen

Die dritte menschliche Fraktion. Die einzige, die sich auf die Seeherrschaft konzentriert, was in *Warlords 1* kein großer Vorteil ist.

Zwerge

Ganz Klischee, sind die Zwerge klein und kräftig. Sie können sich durch Hügelgebiete sehr effektiv bewegen und kämpfen dort auch besser.



» [PC] Die Benutzeroberfläche wurde mit *Warlords II* erheblich verbessert.



▶ „Sie haben es in den Papierkorb geworfen und mir einen höflichen Ablehnungsbrief geschickt." Drei Tage später fand der Sohn des Geschäftsführers Ian Trout einige Disketten im Abfall, steckte sie in seinen Amiga und begann zu spielen. In der Folge änderte SSG die Meinung und bot Steve einen Vertrag an. Für das Spiel war SSGs Engagement von großem Vorteil. Deren Erfahrungen im Strategiesektor führten nämlich zu signifikanten Änderungen.

Jede der acht spielbaren Parteien hatte besondere Stärken und Schwächen. Mit SSGs KI-Entwickler Roger Keaton feilte Steve intensiv an der Spielbalance. Sie arbeiteten ziemlich eng zusammen und schickten regelmäßig Disketten zwischen Melbourne und Sydney hin und her.

Die Balance sollte zu einem der am meisten gelobten Aspekte des Spiels werden, als es 1990 für DOS, Amiga und Mac veröffentlicht wurde – was insofern erstaunlich ist, weil die Kämpfe extrem zufallsbasiert waren und sich mit etwas Pech der ganze Krieg verlieren ließ. Highlight war die liebevoll designte Karte von Illuria, die mit unüberquerbaren Gebirgs- und Flussfeldern sowie schwer passierbaren Hügeln und Wäldern die Fraktionen gleichzeitig voneinander abgrenzte als auch logische Angriffsrouten zwischen ihnen anbot. Damals fühlte sich das an wie eine komplexere Version von Mittelerde, wo ja auch Saurons Reich praktischerweise ringsum von einem Gebirgs-Karree umgeben ist.

In den Städten durfte man nach deren Eroberung weitere Truppen produzieren, die Helden konnten in Ruinen oder Bibliotheken Gold, hilfreiche Items oder Verbündete entdecken. Wichtig waren auch günstig gelegene Tempel, um neu rekrutierte Truppen auf dem Weg zur Front




» [PC] Helden konnten in der Fortsetzung männlich oder weiblich sein.













Orks
Die Orks sind auf Expansion ausgelegt, wofür die schnellen, kampfkräftigen Wolfsreiter ideal sind. Die Expansion führt aber auch oft zu Mehrfronten-Kriegen.

Elfen
Fühlen sich im Wald am wohlsten und sind mit ihren starken Bogenschützen gut in der Defensive. Spätere Spiele unterscheiden zwischen Hochelfen und Dunkelelfen.

Riesen
Die Sturmriesen tragen Gelb und sind langsam, aber enorm kräftig. Dummerweise dauert die Rekrutierung ihrer Haupteinheit länger, was die Expansion hemmt.

Dunkler Lord
Im Prinzip die Sauron-Fraktion. Er braucht eine Weile, bis er aus seiner gebirgigen Isolation herausbricht, doch das geschieht dann meistens mit großer Wucht.

Lich King
Wurde im zweiten Spiel eingeführt und ersetzte den Dunklen Lord. Er ist quasi dessen noch bösere Version. Natürlich kleidet auch er seine Truppen in Schwarz.

> „Für mich war Spielen schon immer eine soziale Angelegenheit. So setzte ich mich bei *Warlords*, noch bevor der Deal mit SSG unterzeichnet war, mit meinen Jungs zusammen, und wir spielten abwechselnd."
>
> STEVE FAWKNER



» [PC] Teil 3 bot etliche Verbesserungen und ebenfalls die Fraktionen der Vorgänger.



» [PC] In *Warlords III* gab es mehr Kartentypen, was Abwechslung brachte.



schnell noch zu segnen, was ihren Kampfwert verbesserte. Ziel des Spiels war es, mindestens zwei Drittel der Städte von Illuria entweder zu erobern oder zu zerstören. Das Hauptaugenmerk lag auf dem Hot-Seat-Modus, bei dem sich mehrere Spieler am gleichen Computer abwechselten. „Noch bevor der Deal mit SSG unterzeichnet war, saß ich regelmäßig mit meinen Freunden zusammen, um Fußball zu schauen", verrät uns Steve. „Dabei spielten wir abwechselnd *Warlords*. Wir ersannen ein Trinkspiel: Wenn Schwarz eine Stadt einnahm, mussten alle einen Schluck trinken, und wenn Rot eine Stadt einnahm, mussten alle austrinken." Was Steve und seine Kumpels in den Gläsern hatten, ist leider nicht überliefert.

Warlords erschien 1990. Es bildete sich schnell eine Fangemeinde, die die Mischung aus ganz wenig Rollenspiel und viel Strategie feierte. Dirk Fuchser schloss in der *ASM 4/91* mit den Worten: „Ein absolutes Muss für Strategen." Das Spiel stand lange ganz oben in den Lesercharts der Magazine, neben *Civilization* und *SimCity*. Ein Erfolg, der auch Steve überraschte.

Es dauerte ganze eine Weile, bis eine Fortsetzung zustande kam. „Das erste Spiel habe ich buchstäblich in meinem Schlafzimmer entwickelt", sagt Steve, „auf einem kleinen Schreibtisch in einem kleinen Raum von drei mal drei Metern. Als wir dann an *Warlords II* gingen, haben wir uns deutlich verbessert: Das wurde jetzt in meinem Wohnzimmer entwickelt", grinst er. ►



4X

X-plore, X-pand, X-ploit, X-terminate: Wie *Warlords* ein Genre etablierte.

Erkunden



Der Schlüssel zu jedem 4X-Spiel ist die anfängliche Erkundung. In *Warlords 1* hieß das vor allem Ruinen durchsuchen und neutrale Monster bekämpfen, später galt es auch, den Kriegsnebel zu lichten.

Erweitern



Der eigene Herrschaftsbereich wird erweitert, indem so viele Städte wie möglich übernommen werden. Zum Sieg muss man zwei Drittel aller Städte kontrollieren.

Ausbeuten



Ressourcen in eigenen Bereichen sammeln und zum Basis- und Einheitenbau nutzen. Allerdings bietet *Warlords* kaum Ressourcen und praktisch keinen Stadtausbau.

Vernichten



Alle anderen müssen besiegt werden. Wobei es in *Warlords* reicht, die mit Abstand größte Fraktion zu sein.



» [PC] Teil 3 bot eine große Anzahl von Einheiten mit speziellen Fähigkeiten.

▶ „Und zwar hauptsächlich von mir selbst, aber auch mit einigen anderen Leuten von SSG, die zu dieser Zeit mit mir zusammenarbeiteten. Wir hatten sogar einen richtigen Grafiker."

Bevor sie loslegten, wurde die Fanpost zu Teil 1 analysiert. Den Wünschen der Spieler entsprechend wurde die Liste der neuen Features immer länger, bis Steve nach einem Jahr Entwicklung auf die Bremse trat. „Ich sagte: Lasst uns einfach alles rausschmeißen, wir werden von vorn anfangen! Wir werden das gleiche Spiel machen, aber sinnvoll ergänzen."

Warlords II enthielt fünf Karten (das später veröffentlichte Missionspaket erhöhte die Anzahl). Ein neues Feature war der sogenannte „Fog of War" – optional blieben so feindliche Einheiten oder sogar ganze Kartenabschnitte vor dem Spieler verborgen, falls dort keine eigenen Einheiten unterwegs waren. Die Benutzeroberfläche wurde verbessert, ebenso die Grafiken. Darüber hinaus bot das Spiel mehrere Grafiksets für Armeen, Städte und Gelände (allerdings immer noch in 16 Farben). Der Hot-Seat-Modus wurde um E-Mail-Multiplayer erweitert, bei dem sich beide Spieler abwechselnd eine Datei zuschickten. Darüber hinaus gab es einen Zufallskartengenerator und einen Karteneditor.

Warlords II kam 1993 in die Läden und baute die Komplexität des Spielprinzips aus, ohne die grundsätzlich simple Art des Vorgängers über Bord zu werfen. Genau genommen verfeinerte es lediglich die bewährten Mechaniken aus Teil eins und sparte sich revolutionäre Neuerungen. Trotz des mittlerweile erhältlichen und in jeder vorstellbaren Beziehung weit komplexere *Civilization* fand es seine Fans.

Doch es wurde auch Kritik laut. „Wir wollten im zweiten Teil viele verschiedene Karten verwenden", erinnert sich Steve. Zahlreiche Szenarien und eine größere Vielfalt sollten die Wiederspielbarkeit erhöhen, sorgten jedoch für einen Verlust des vertrauten Spielgefühls: In Teil 1 wusste man einfach irgendwann, wo die Sirians saßen und welche Städte sie vor den Sturmriesen einnehmen mussten. „Diese Vertrautheit war etwas, was ich in *Warlords III* zurückholen wollte."

Mitte der 90er Jahre kämpfte SSG darum, mit den vielen hochwertigen Strategiespielen Schritt zu halten, die zu der Zeit auf dem PC erschienen. Das 1993 herbeiteleportierende *Master of Orion* von Simtex verbesserte SSGs Marktposition nicht unbedingt. Der Spezialpublisher brachte ein aufpoliertes *Warlords II* als *Warlords II Deluxe heraus*, das SVGA mit 256 Farben bot. Dank der zusätzlichen Veröffentlichung des Szenario-Editors führte *Warlords II Deluxe* zu einer Zunahme von benutzerdefinierten Inhalten. Viele neue Karten, Armee- und Geländesets und Szenarien tauchten im Internet auf. Dann stattete SSG Steve mit größerem Budget aus und beauftragte ihn mit *Warlords III*, das als erster Teil auch online spielbar war. Die Helden bekamen die Fähigkeit zu zaubern, womit Manapunkte zur zweiten Ressource (nach Gold) wurden. Das Kampagnensystem wurde weiterentwickelt: Die Helden der vorherigen Mission folgten dem Benutzer zur neuen und behielten ihre Erfahrungspunkte und Gegenstände.

Auch die Diplomatie wurde weiter verfeinert: Eine „Allianz" erlaubte es den Spielern, gemeinsam die restlichen Clans von der Karte zu putzen. Zudem galt es,



„Plötzlich war ich Manager, und das war sehr schwierig für mich. Ich musste lernen, Dinge loszulassen, ich musste mit Menschen umgehen und vernünftig sein."

STEVE FAWKNER

Feinde zu bestechen und so ihre diplomatischen Entscheidungen zu beeinflussen. Die Veröffentlichung von *Warlords III* im Jahr 1997 wurde zum Erfolg für SSG, die mittlerweile über die Brøderbund-Tochter Red Orb Entertainment veröffentlichten. Manfred Duy vergab in *PC Player 10/97* allerdings nur drei von fünf Sternen, er bemängelte die unzureichende KI und ein nach wenigen Spielrunden „unübersichtliches Chaos" auf dem Bildschirm. Für die Australier wurde der Titel trotzdem ein Hit und zog sogar ein Add-on nach sich. Steves Position bei SSG wuchs mit dem Erfolg der Serie: „Plötzlich war ich Manager, und das war schwierig für mich. Ich musste lernen, Dinge loszulassen, ich musste mit Leuten umgehen, ich musste ein vernünftiger Mensch sein." Mit *Warlords: Battlecry* nahm das Team um Steve dann einen Echtzeit-Ableger der Reihe in Angriff. Das war nicht etwa ein Wunsch von Red Orb gewesen, sondern von SSG und Steve: „Wir hatten uns gleich zu einem *Warlords IV* verpflichtet, aber ich wollte es dieses Mal in Echtzeit machen." Zum Ergebnis schrieb Jörg Luibl im Oktober 2000 für *4players*: „Trotz der eher durchschnittlichen Grafik bietet das Spiel anspruchsvolle Echtzeit-Strategie mit extrem hohem Suchtfaktor." Paul Kautz vergab in der *PC Joker* 9/2000 vergleichsweise niedrige 78 Prozent. Der Echtzeit-Ausflug endete 2004 mit Ableger Numero drei, über den der *Sydney Morning Herald* schrieb: „Spieler müssen zu viel Mühe in den langwierigen Prozess des Basiskonstruierens investieren, der sich auch noch wiederholt."

Ungefähr zeitgleich mit *Battlecry* war ein anderes Studio mit einem rundenbasierten vierten Teil beauftragt worden. Das Spiel landete dann wieder bei Steve, der es mit Infinite Interactive für Ubisoft fertigstellen sollte. „Sie gaben uns sechs Monate, wir programmierten es zu Ende, es ging in die Beta, und ein paar Monate später erschien es. Wir hatten alle Grafiken des ersten Teams, aber von deren Spieldesign haben wir quasi nichts übernommen." Steve gibt sofort zu, dass *Warlords IV* mit der heißen Nadel gestrickt war: „Es machte keinen Spaß, es war nicht das gewohnte, polierte Produkt. Wir fügten die taktischen Kämpfe *[wenn sich zwei Einheiten treffen, Anm. d. Red.]* nur hinzu, weil das andere Team sie versprochen hatte. Aber sie funktionierten nicht wirklich gut.

Obwohl sich *Warlord IV: Heroes of Etheria* 2003 gut verkaufte, war es nicht wirklich das, was sich viele Fans erhofft hatten – obwohl es sich in Sachen „starker Zufall bei den Kämpfen" weiterhin treu blieb. Zwar kamen 2006 Gerüchte um einen fünften Teil auf – doch der ist bis heute weit und breit nicht in Sicht. Wer aber durch diesen Artikel Lust auf *Warlords* bekommen hat: Die ersten drei Teile sind seit November 2019 im Angebot von Gog.com. Wir empfehlen euch *Warlords II Deluxe* als beste Mischung aus Retro-Flair und Spielbarkeit!



» [PC] Die Stadtansicht erinnert an *Civilization*, hat aber keine Funktion.



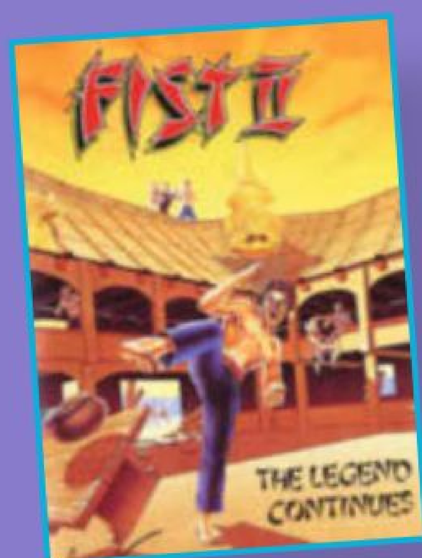
» [PC] *Warlords IV* überraschte mit frischer Grafik und animierten Kampfsequenzen.



» [PC] Mit dem vierten Teil wurde die Perspektive zeitgenössisch isometrisch.

MAKING OF FIST II – THE LEGEND CONTINUES

DER NACHFOLGER ZU *WAY OF THE EXPLODING FIST* WURDE DAMALS EHER BELÄCHELT, BOT ABER EINIGE INNOVATIONEN. WIR SPRECHEN MIT SEINEM SCHÖPFER GREGG BARNETT ÜBER DEN ATMOSPHÄRISCHEN KAMPFKUNST-KLASSIKER.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MELBOURNE HOUSE
» **ENTWICKLER:** BEAM SOFTWARE
» **JAHR:** 1986
» **SYSTEM:** COMMODORE 64, ZX SPECTRUM
» **GENRE:** ACTION

T*he Way of the Exploding Fist* war nicht nur der Startschuss für Kampfsport-Turniere auf Heimcomputern, ein Jahr nachdem *Karate Champ* das neue Subgenre in der Spielhalle begründet hatte. Es trug auch die volle Hoffnung von Beam Software in sich, diese neu entstandene Nische zu besetzen. Als zuständiger Programmierer spürte Gregg Barnett „schon vom Moment der Fertigstellung an, sogar noch vor dem großen kommerziellen Erfolg diese Erwartungshaltung, dass es einen Nachfolger geben müsse". Sehr zur Freude aller Beteiligten wurde der Erstling dann einer der größten Schlager des Jahres 1985 – bei den Rezensenten wie in den Geschäften.

Die darauf folgenden Monate nutzte Gregg, um dem aufkeimenden Genre mehr Spieltiefe zu geben. Im wahrsten Sinne des Wortes, wie sein nächstes Spiel *Rock 'N' Wrestle* bewies. Das Wrestlingspiel führte nämlich eine Z-Achse ein und ergänzte das Repertoire an Schlägen und Tritten um eine Vielzahl an Haltegriffen und Hebeln.

„Diese Spezialisierung auf Kampfspiele war ein bewusster Plan", erläutert Gregg uns. Nachdem *Rock 'N' Wrestle* 1986 eher mittelprächtige Kritiken erhielt, hatte er die Erfahrungen aus zwei Titeln, die er direkt in die Fortsetzung von *Way of the Exploding Fist* stecken konnte. Das



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

THE HOBBIT (IM BILD)
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1982

MUGSY
SYSTEM: ZX SPECTRUM
JAHR: 1984

THE WAY OF THE EXPLODING FIST
SYSTEM: VERSCHIEDENE
JAHR: 1985



» Gregg Barnett, der Schöpfer von *Way of the Exploding Fist 1 & 2*.



» [C64] Die Sprungkicks sind durchschlagend wie im ersten Teil.



» [C64] Sprünge über Abgründe erfordern eine ruhige Hand.

wurde mittlerweile sehnlich erwartet, nicht zuletzt weil *International Karate* gerade bewiesen hatte, dass das Prinzip noch sehr gefragt war.

„Es wäre natürlich leicht gewesen, das Spiel lediglich ein wenig aufzupeppen, neue Hintergründe und Dojos einzubauen", erzählt Gregg. Doch er entschied sich dafür, etwas komplett anderes zu machen. „Die Entscheidung, was für eine Art Spiel der Nachfolger wird, hatte für mich nichts mit dem Erfolg des Erstlings oder den Ansprüchen des Marktes zu tun. Ich spürte eher den Drang, etwas komplett Neues zu machen, etwas, das ich selbst gerne gespielt hätte." Daher warf er ausgerechnet den beliebten Turniermodus raus. *Fist II: The Legend Continues* sollte ein atmosphärisches Action-Adventure werden. Es wurde eines der verkanntesten und unterschätztesten Sequels aller Zeiten.

Der Kämpfer findet sich zu Beginn in einem düsteren Wald, einen See zur Linken, einen wie zufällig über einen klaffenden Abgrund gestürzten Baum zur Rechten. Grillen zirpen, ein hintergründiges Pfeifen, die Bäume beobachten uns. Eine ruhige, friedliche Szene – wenn da nicht die Erwartung unmittelbar bevorstehender Gewalt wäre. Es gilt, einen finsteren Herrscher zu vernichten und dazu erst mal eine imposante Festung einzunehmen. Und so begebt ihr euch in die labyrinthartige Welt von *Fist II*.

Das Spiel erfordert einen entspannten Pioniergeist und vermittelt beinahe mehr Freude an Flora und Fauna denn an der Kampfmechanik. Damit kommt es wahrscheinlich Jordan Mechners *Karateka* näher als seinem eigenen Vorgänger. „Die einzigen Spiele, die ich hierfür tatsächlich als Inspiration nennen könnte, war die *Ultima*-Reihe und das Entdeckergefühl, das sie mir gab", erklärt Gregg. „Das war keine bewusste Entscheidung, aber mit Sicherheit entscheidend für *Fist II*. Man erkennt das in der Struktur der Level, am Spielfluss, selbst an der Musik und der Grafik."

Es ist ein ziemliches Risiko, ein Rollenspiel zum Vorbild für ein Kampfkunst-Actionspiel zu nehmen. *Fist II* war langsam, sehr langsam. Während man in *Karateka* sprinten konnte, um weite Strecken zurückzulegen oder vor Gegnern zu fliehen, kommt ihr hier über Spaziergang-Tempo nicht hinaus. Weitere Zutaten sind eine weitläufige, verzweigte Welt, in der ihr viele Bereiche mehrfach durchkämmen müsst, sowie bewusst platzierte, nicht erneut auftauchende Gegner. Gerade Letzteres war eine schlechte Designentscheidung.

»Ich spürte den Drang, etwas zu machen, das ich selbst gerne gespielt hätte.« GREGG BARNETT



» [C64] Dieser Roundhouse-Kick ging daneben.



» [C64] Der Rückwärts-Kick hat am meisten Power.

FAHRENDE KÄMPFER

Spiele, bei denen ihr euch durch weite Welten prügelt.

KARATEKA



Lange bevor die Videospielindustrie über filmische Spiele nachdachte, gelang es Jordan Mechner, das Unmögliche möglich zu machen. Sein von Akira Kurosawa inspiriertes Meisterwerk blieb vielen Spielern bis heute wegen seiner Zwischensequenzen im Gedächtnis.

FIGHTING WARRIOR



Ein weiterer Vertreter von Melbourne House, der im Gegensatz zum üblichen Japan-Setting in Ägypten angesiedelt ist. Die kargen Hintergründe und das eindimensionale Spielprinzip machen leider nicht viel mehr Spaß als ein Spaziergang durch die Wüste.

SAMURAI WARRIOR: THE BATTLES OF USAGI YOJIMBO



Diese Versoftung des bekannten Comic-Hasen hätte auch „Samurai Simulator" genannt werden können, so komplex ist sie. Neben den üblichen Kämpfen lässt sie euch in das Mindset des Titelhelden eintauchen und durch euer Verhalten euer Karma beeinflussen.

TIGER ROAD



Tiger Road spielt sich etwas flotter als die anderen hier genannten Spiele und ist eigentlich eher ein Action-Plattformer als ein klassisches Prügelspiel. Aber dass ihr die meisten Gegner mit einem einzigen Axthieb bezwingt, lässt euch mehr Zeit für die liebevollen Hintergründe des Spiels.

NINJA



Diesem Spiel merkt man an, dass es ein Budgettitel ist. Dennoch bietet es einige originelle Ansätze im klassischen 1-gegen-1. Es gibt vergleichsweise komplexe Nahkampftechniken, darunter auch ein Schwerthieb, der den Gegner direkt köpft.



» [C64] Ein scheußlicher Angriff aus dem Hinterhalt.

Denn je mehr Schergen des Bösewichts ihr aus dem Weg geräumt habt, umso leerer wird es in seinem Reich. Gegen Ende des Spiels könnt ihr für fünf oder zehn Minuten laufen, ohne einer Menschenseele zu begegnen. Das stieß natürlich auch den Rezensenten auf. Die englische *Zzap!64* verzweifelte am „stumpfsinnigen" Spiel und beließ es bei 39 Prozent. In der *C&VG* zeichnete Paul Boughton eine deprimierende Collage aus enttäuschten Erwartungen. Die ganze Redaktion sei voller Vorfreude zusammengekommen, um sich dann nach kurzer Zeit enttäuscht wieder zu trollen. Dennoch sei er aber trotz aller Kritik noch öfters zurückgekehrt zu diesem „geistreichen Spiel, das mehr zu bieten hat, als man auf den ersten Blick meint."

Hierzulande waren die Kritiken ebenfalls durchwachsen, doch etwas weniger harsch. Boris Schneider-Johne lobt im „3. Spiele-Sonderheft" der *Happy-Computer* die „atmosphärische Musik" und das kostenlos beigelegte Remake des ersten Teils, ärgert sich aber über „kleine Bugs" in diesem „müden Abklatsch". Heinrich Lenhardt zeigt sich im gleichen Test versöhnlicher und freut sich über viele Innovationen: „Die vielen Schauplätze, die Suche nach den Schriftrollen und die Extra-Kräfte, die sie dem Spieler verleihen, sorgen für Abwechs-



» [C64] Was verbirgt sich hinter dem Bambus?



» [C64] Warten auf das Ergebnis im Turniermodus.

SPURWECHSEL

Andere Fortsetzungen, die viel Neues wagten.



PITFALL II: LOST CAVERNS

Thematisch änderte sich nichts, auch der Nachfolger von *Pitfall* drehte sich um Harrys verrückte Outdoor-Abenteuer. Spielerisch wagte David Crane aber den Sprung vom linearen Plattformer hin zu einem labyrinthartigen, unterirdischen Katakombensystem, das unvorsichtige Spieler gerne verschluckte.



SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

Am ersten *Speedball* gab es spielerisch nicht viel zu verbessern, daher bauten die Bitmap Brothers beim Nachfolger den Management-Teil aus. Am kostengünstigsten kommt ihr mit dem Training eigener Spieler weg, aber es geht nichts über die vernarbten Haudegen, die ihr auf dem Spielermarkt anwerben könnt.



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Ein *Zelda*-Sidescroller, sagt das nicht schon alles? Außer dem grünen Umhang und dem spitzen Hut von Link fühlt sich hier fast nichts vertraut an – auch wenn Nintendo bei *Link's Awakening* auf dem Game Boy wieder Passagen in Seitenansicht einbaute.



BARBARIAN II: THE DUNGEON OF DRAX

Wie *Fist II* entwickelte sich auch *Barbarian II* vom 1-gegen-1-Prügler zu einem Action-Adventure. Sehr zur Freude vieler Spieler, denn der Titel kostete die kreative Freiheit des Genres aus und überraschte mit bis dato ungeahnter Gewaltdarstellung.



CAULDRON II: THE PUMPKIN STRIKES BACK

Das Herumfliegen auf dem Besen in *Cauldron* war sicher nicht einfach, aber der Nachfolger setzt mit seinem Kürbis neue Maßstäbe in Sachen Unbeholfenheit. Das störrische Ziergewächs prallt gnadenlos und unkontrolliert von jeder Oberfläche ab und macht den Weg durch das Hexenschloss zu einer Tortur.

»Damals erschienen öfter zwei ähnliche Titel unter den aktuellen Einflüssen gleichzeitig.«

GREGG BARNETT

lung." Trotz kleiner Kritikpunkte stellt der Titel für ihn „neben *International Karate* den Höhepunkt des [Karate-] Genres" dar, was mit immerhin 78 Prozent zu Buche schlägt.

In der Rückschau würde sich wohl auch der eine oder andere englische Redakteur eher dem Spieleveteranen Lenhardt anschließen. Denn hinter dem bisweilen einschläfernd-entschleunigenden Spielfluss versteckt sich einer der innovativsten Titel seiner Zeit und gleichzeitig eines der ersten „Metroidvanias".

Womit wir bei den bereits erwähnten heiligen Schriftrollen wären, und wie sie nach und nach neue Teile der Spielwelt freischalten. Anstatt euch lediglich mehr Lebensenergie oder Durchschlagskraft zu geben, schenken sie euch komplett neue Fähigkeiten. Die erste, die man üblicherweise erhält, besteht aus einem Sprungkick, der euch die Säulen vor dem Eingang zu tieferen unterirdischen Bereichen zerstören lässt.

Man kann es originell oder gemein finden, aber *Fist II* lässt euch die versperrten Abschnitte sehen, bevor ihr tatsächlich die Chance habt, sie zu betreten. Ein kleiner Vorgeschmack, der euch motivieren soll, die bestehenden Levels gründlich zu durchkämmen. Eine Karte wird mit der Zeit unabdingbar, egal ob von Hand gezeichnet oder aus einem zeitgenössischen Fachblatt entnommen.

Bis zu *Symphony of the Night* sollten noch zehn Jahre vergehen, aber wie steht es mit dem zweiten Namensgeber für das Metroidvania-Subgenre? Gab es da einen direkten Einfluss? Da wird Gregg deutlich: „Um ehrlich zu sein, habe ich bis heute weder *Metroid* noch *Castlevania* gespielt. All diese Elemente machten für mich einfach Sinn für das Spiel und die Story, das war die Richtung, in die ich mich weiterentwickeln wollte." Wenn man bedenkt, dass *Metroid* im August 1986 erschien und für zwölf Monate exklusiv in Japan blieb, *Fist II* aber bereits Ende 1986 rezensiert wurde, gibt es keinen Anlass, Gregg an dieser Stelle zu misstrauen. Es scheint sich vielmehr um eine parallele Entwicklung zu handeln, wie es sie in jenen Tagen, als sich das Medium immer weiter diversifizierte, durchaus vorkam.

Eine weitere Innovation, möglicherweise ein Zugeständnis an das langsame Tempo, waren Abkürzungen, um schneller wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren zu können. Um die Immersion nicht zu stören, versteckte Gregg sie geschickt in Falltüren, Abgründen oder Wasserfällen. Mit einem langen vertikalen Absturz wurden so ansonsten voneinander getrennte Bereiche miteinander verbunden. Das milderte die Längen im Spiel ein wenig ab. Daneben sind die Abkürzungen ein weiteres Beispiel einer innovativen Idee, die von der zeitgenössischen Kritik übersehen wurden.

Eine große Stärke des Spiels ist der Soundtrack von Neil Brennan, der zu jedem Platz im Spiel die richtigen Töne trifft und die jeweilige Stimmung unterstützt. Vom leichten Rauschen auf luftigen Plateaus bis zum bedrohlich wummernden Bass in den unterirdischen Passagen passt einfach alles. Leider ist die ruhige Musik dann auch ein Teil des Problems, wenn ihr durch verwaiste Passagen der Welt wandert und nur noch gegen die Langeweile ankämpfen müsst.

Trotz all der genannten Schwächen hat *Fist II* etwas beinahe Meditatives und zieht den Spieler langsam, aber sicher immer tiefer hinein, um ihn mit seiner anmutigen Schönheit und seinen abwechslungsreichen Schauplätzen zu begeistern. Wenngleich eher Wander- als Actionspiel, schreit Gregg Barnetts persönlichstes Werk nach einer Neubewertung. Also ran an den Joystick und ab auf Entdeckungstour! ★



» [C64] Der Turniermodus bietet tolle Hintergründe.



» [ZX Spectrum] Sprungkick gegen Raubkatzen auf dem ZX.



» [C64] Keine Kicks im hüfthohen Wasser – Prügel gibt es trotzdem.



» [C64] Hier steuert ihr auf einen Wasserfall zu – Vorsicht!



» [C64] Ob in der Höhle ein Hinterhalt oder eine heilige Schriftrolle wartet?



BARRY LEITCH

Barry Leitchs faszinierende Karriere als Komponist führte ihn von einem Computerclub in Schottland über die besten Spieleunternehmen diesseits und jenseits des Atlantiks bis zu einem Orchesterkonzert in Brasilien.

„Seit ich von zu Hause weg bin, bin ich 33-mal umgezogen", erzählt uns Barry in seinem Studio in Ohio. Sein schottischer Akzent hat einen amerikanischen Einschlag. Wir fragen nach seiner musikalischen Ausbildung: „Keine, außer in der Schule Blockflöte zu erlernen. Letztlich konnte ich kein Instrument gut genug spielen. Ich habe mich immer für Musik interessiert, aber ich war einfach zu faul, um richtig Klavier zu lernen." Stattdessen ließ sich Barry von Heimcomputern begeistern. Zu seinen frühesten Erfahrungen zählt das Abtippen von Listings und der Versuch, Spiele auf einem ZX81 zu programmieren.


» Barry (oben links) neben Rob Hubbard bei Back In Time Brighton 2003. (Foto: Andrew Fisher)

RG: Wie hast du angefangen, Musik auf Computern zu machen?
BL: Als ich Rob Hubbards *Synth Sample*-Demo hörte, dachte ich: „Die Leute machen auf diesen Maschinen Musik, die wirklich gut klingt!" Ich borgte mir über den Sommer ein BBC-Modell B und programmierte eine Menge Musik mit *The Music System*.

RG: Wie bist du an deinen ersten Auftrag gekommen?
BL: Ich war 14 oder 15 und fing an, Demos zu machen. Wir gingen jede Woche in Computerclubs und tauschten unsere Kreationen aus. Wenn man etwas Neues hatte, gaben dir die anderen im Austausch Spiele und Demos. Ich habe tonnenweise Demos an britische Spielefirmen geschickt und alle belästigt. Alle sagten: „Nein, Kleiner, wir wollen deine Musik nicht. Hör auf, uns anzurufen." Also habe ich noch mehr Demos gemacht, sie losgeschickt, nochmals angerufen und gesagt: „Sie sollten sich unbedingt meine neuen Demos anhören, die sind viel besser als die alten." Schließlich sagte Colin Fuidge von Firebird: „Diese eine Melodie … ich glaube, die können wir verwenden." Endlich! Ich war ein nerviger kleiner 15-Jähriger und wollte mehr als alles andere auf der Welt Musik für Spiele machen. Entweder das oder ich müsste mir einen richtigen Job suchen – Arzt, Anwalt, Buchhalter … Urks, so einen Mist wollte ich nicht. Ich wollte Rob Hubbard sein. Es dauerte lange, bis ich besser wurde – gute fünf Jahre –, bevor ich diesen Aha-Moment hatte, wo ich kapierte: Das funktioniert, und das nicht.

RG: Wie bist du bei Imagitec gelandet?
BL: Wir waren bei Catalyst Coders in Portsmouth und steckten in finanziellen Schwierigkeiten. Wir lebten von einer Fertigsuppe am Tag, weil wir so arm waren. Wir haben uns mit Darren Melbourne getroffen, um zusammen mit Imagitec ein kleines Studio zu gründen. Sie sagten: „Du kannst bei uns arbeiten, aber wir verschwenden kein Geld für ein Büro." Darren war an London gebunden. Wir verließen also alle Portsmouth und lebten in einem von Gangstern vermieteten Londoner Wohnheim. Wenn man die Miete nicht zahlte, legten die einem schnell Zementschuhe an. Für einen 17- oder 18-Jährigen war es erschreckend. Ich hatte es geschafft, einige Freelancer-Jobs für *Emlyn Hughes International Soccer* und *Super Dragon Slayer* zu machen. Wir hatten gerade genug, um die Miete für ein paar Wochen zu bezahlen und mussten trockene Cornflakes essen. Das waren ich und meine Freundin, der inzwischen verstorbene Chris Edwards, Tom Pinnock und seine Freundin sowie Gavin Wade samt Freundin. Weil ich das ▶



»[SNES] Barry Leitch vertonte alle möglichen Spiele, darunter auch *American Gladiators*.

»Ich habe tonnenweise Demos an britische Spielefirmen geschickt und alle belästigt.« BARRY LEITCH



»Einige von Barry vertonte Spiele stehen in seinem Studio. (Foto: Barry Leitch)

AUSGEWÄHLTE SPIELE

- **ICUPS** [1988] C64
- **MARAUDER** [1988] C64
- **EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER** [1988] C64
- **SUPER DRAGON SLAYER** [1988] C64
- **WEIRD DREAMS** [1988] C64, PC
- **XENOPHOBE** [1988] C64, ATARI ST, AMIGA, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC
- **FEDERATION OF FREE TRADERS** [1989] PC
- **FERRARI FORMULA ONE** [1989] C64, ATARI ST, ZX SPECTRUM, PC
- **FIENDISH FREDDY'S BIG TOP OF FUN** [1989] C64, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC
- **GEMINI WING** [1989] C64, ATARI ST, AMIGA, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC
- **COMBO RACER** [1990] AMIGA, ATARI ST,
- **IMPERIUM** [1990] PC
- **KICK OFF 2** [1991] GAME BOY, NES
- **LOTUS TURBO CHALLENGE 2** [1991] ATARI ST, AMIGA
- **SUPER CARS 2** [1991] ATARI ST, AMIGA
- **SWITCHBLADE** [1991] C64
- **UTOPIA** [1991] ATARI ST, AMIGA, PC
- **GADGET TWINS** [1992] ATARI ST, AMIGA, MEGA DRIVE, SNES
- **HERO QUEST** [1992] C64, ATARI ST, AMIGA, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, PC
- **LETHAL WEAPON 3** [1992] AMIGA, ATARI ST, SNES, PC
- **TOP GEAR** [1992] SNES
- **TFX** [1993] AMIGA, PC
- **EEK THE CAT** [1994] SNES
- **INFERNO (MIT ALIEN SEX FIEND)** [1994] PC
- **WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER (DIALOG-SCHNITT)** [1994] PC
- **ULTIMA: SAVAGE EMPIRE (NUR JAPAN)** [1995] SNES, MEGA DRIVE
- **3D TANK** [1995, UNVERÖFFENTLICH] VIRTUAL BOY
- **SPIDER** [1996] PLAYSTATION
- **TOP GEAR RALLY** [1997] N64
- **RUSH 2** [1998] N64
- **BOSS PC RALLY** [1999] PC
- **GAUNTLET LEGENDS** [1999] N64, PLAYSTATION, DREAMCAST
- **GAUNTLET: DARK LEGACY** [2000] ARCADE, PS2, GAMECUBE, XBOX
- **BATMAN: RISE OF SIN TZU** [2003] GBA
- **KING KONG** [2005] GBA
- **GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND (SYNCHRONSPRECHER)** [2009] PC
- **NEVERWINTER (SYNCHRONSPRECHER)** [2013] PC
- **HORIZON CHASE** [2015] IOS
- **DARK QUEST 2** [2016] STEAM, SWITCH, PS4, XBOX ONE
- **HORIZON CHASE TURBO** [2018] STEAM, PS4, XBOX ONE, SWITCH

▶ Großmaul der Gruppe war, sagten sie: „Ruf doch mal Imagitec an und lass uns sehen, ob sie uns einstellen wollen." Nebenbei gesagt: Wir haben in drei Tagen das Spiel *Battlefield* auf den C64 gebracht, das waren aber auch nur zwei Panzer die sich gegenseitig abschießen …

Ich lief zum Ende der Straße zur Telefonzelle, rief Imagitec an und sagte: „Wenn ihr einen Lieferwagen nach London schickt, um uns abzuholen, kommen wir und arbeiten für euch." Martin Hooley legte den Hörer auf und wandte sich an seinen Bruder: „Nimm den Lieferwagen, geh nach London, hol diese Kinder ab. Und wenn sie dir irgendwie blöd kommen, wirf sie raus und behalte ihre Sachen." So kamen wir um sieben Uhr morgens im Lieferwagen bei Imagitec an, wo wir in ein altes Mühlenhaus einzogen, das voll mit Ungeziefer war. Überall Mäuse! Aber wir fanden das großartig, wir lebten im Büro und machten Videospiele. Was konnte es Besseres im Leben geben?

RG: Wie veränderte sich deine Arbeit, als die 16-Bit-Systeme 8-Bit ersetzten?

BL: Plötzlich hatte man Soundtracker, man konnte Musik mit echten Samples erstellen. Davor drehte sich alles um den Musiktreiber, insbesondere auf dem C64. Man benötigte einen hochmodernen Treiber, um alle Effekte in drei Kanäle umzuwandeln. Wenn man sich Rob Hubbards *Spellbound* anhört, ist es einfach wahnsinnig gut. Der Wechsel zu Samples hat die Karten neu gemischt, weil ich nicht mehr an schlechte Musiktreiber gebunden war, sondern nur an schlechte Samples!

RG: Gab es überhaupt einen verwendbaren 8-Bit-Musiktreiber?

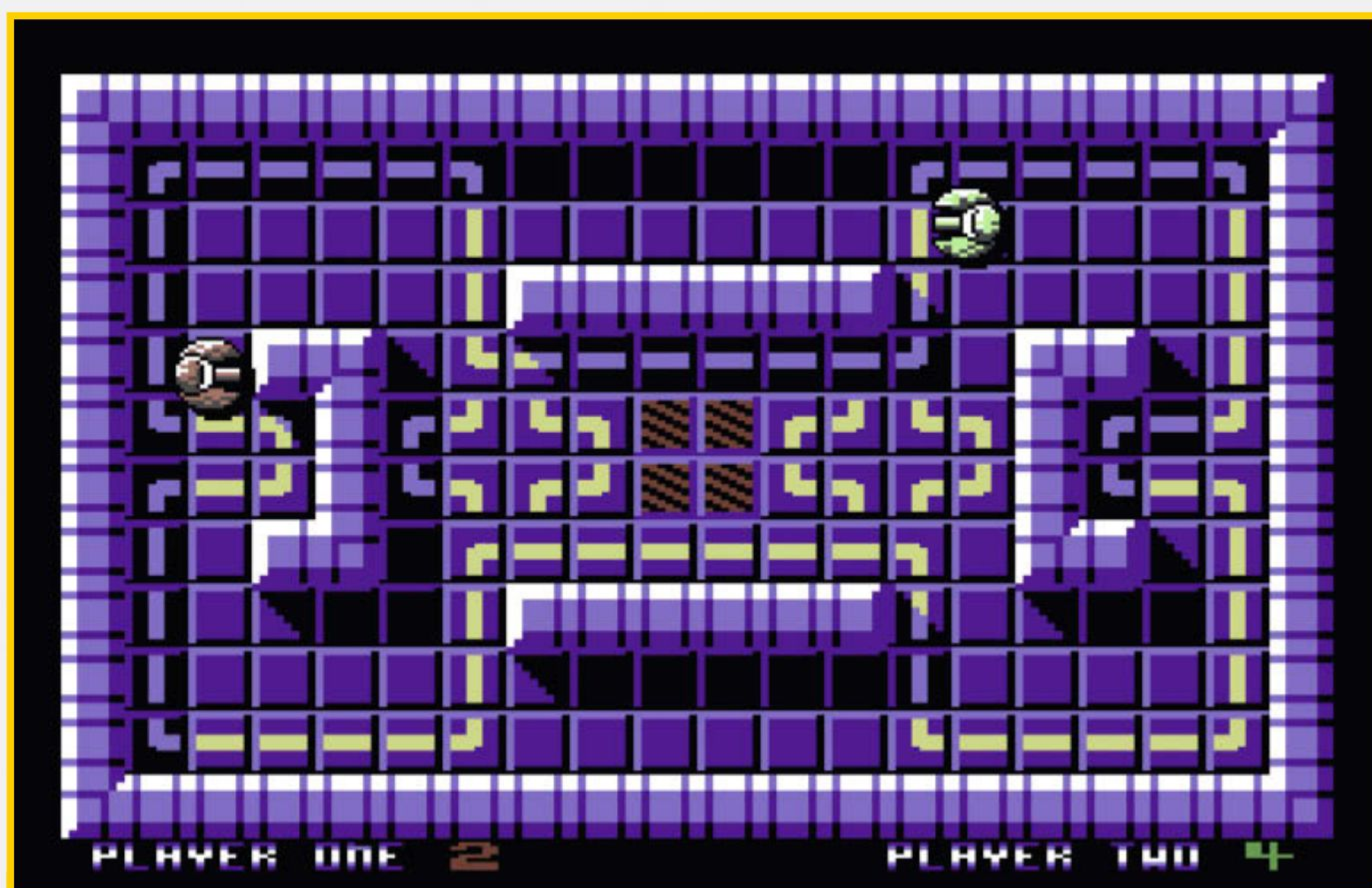
BL: Bei Imagitec schon. Ich entwickelte eine einheitliche Datenstruktur für die Treiber. Denn Imagitec war ein Softwarehaus für Konvertierungen. Spiele sollten auf Amiga, ST, C64, Spectrum, Schneider und anderen laufen. Anstatt immer neue Musik zu komponieren, schrieb ich sie auf Amiga und konvertierte dann die Datenpakete. Diese steuerten Instrumente verschiedener Plattformen an. So konnten wir Musik für fünf oder sieben Formate an einem Nachmittag erstellen.

RG: Was hat dir am Amiga gefallen und was nicht?

BL: Er war toll! Er besaß vier Soundkanäle, und mit OctaMED waren es sogar acht Kanäle. Wir haben einen Amiga mit OctaMED benutzt, um die *Inferno*-Musik mit [der Band] Alien Sex Fiend zu schreiben und die MIDI-Synthesizer zu steuern. Es war eine konstante Entwicklung zwischen 1986 und 1992. Doch als sich CDs verbreiteten, folgte ein dramatischer technologischer Wandel.

RG: Woher kam die Idee zur legendären Titelmelodie für *Lotus 2*?

BL: Ich wusste, dass Gremlin ein weiteres Rennspiel machte. Ich ging nach Hause und überlegte: „Was soll ich schreiben?" Ich wachte früh auf und hatte eine Idee für eine Melodie. Ich wusste, ich muss schnell zur Arbeit und sofort daran arbeiten, bevor ich sie vergesse! Die Titelmelodie war in zwei Stunden fertig. Zu der Zeit hatten wir gerade CD-ROMs bekommen. Ich hatte noch keine Sam-

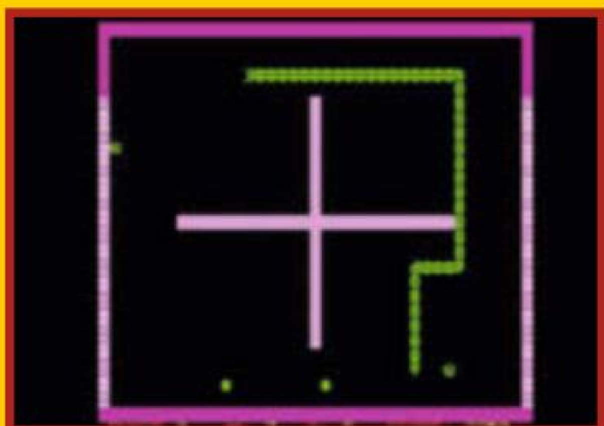


»[C64] Die 2D-Action *Battlefield* auf dem C64 wurde in nur drei Tagen erstellt.



FÜNF MEILENSTEINE

Blockbuster von Barry, die man hören muss.











MARAUDER (C64)
■ Barry Leitchs musikalisches Frühwerk zu *Marauder* von Hewson erlangte wenig Bekanntheit, hatte aber viel zu bieten. Nach der atmosphärischen Eröffnungssequenz dreht die Komposition mit ihrer pulsierenden Basslinie auf.

TFX (PC)
■ *TFX* mit dem Untertitel *The Cutting Edge of Aerial Combat* ist eine Flugsimulation von Digital Image Design. Barrys Titelmelodie erinnert mit ihrer verzerrten Gitarre und treibenden Perkussion an den Film *Top Gun* (und *Danger Zone* von Kenny Loggins).

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (AMIGA)
■ Die gesamte *Lotus*-Reihe besitzt großartige Musik, doch die Titelmelodie von *Lotus 2* zählt zu den besten. Sie besteht aus Samples, die Barry von CDs gerippt hat. Die Melodie erinnert an Dance-Tracks der frühen 90er.

TOP GEAR (SNES)
■ Der gesamte Soundtrack zum spirituellen Nachfolger der *Lotus*-Spiele ist hörenswert. Die großartigen Synthesizer-Sounds funktionieren perfekt. Barry kürt die Strecke in Las Vegas zu seinem Favoriten. Mehr dazu im Kasten „Live in Rio".

GAUNTLET LEGENDS (N64)
■ Barry hat „Blut, Schweiß und Tränen" in diesen Soundtrack gesteckt, seine Interpretation von John Pauls Arcade-Soundtrack. Es verdient seinen Platz für die technische Leistung, zwei Stunden epische Musik auf ein N64-Modul zu quetschen.

pler oder Synthesizer und versuchte, Sounds von CDs zu rippen. Die Akkorde kamen von *Pump Up The Jam*, die Samples „Chick-Chick-Ah" von dem Yello-Song *Oh Yeah*.

RG: *Xenophobe* war eine Audiokassette beigelegt. War das spaßige oder nervige Extraarbeit?
BL: Das wurde tatsächlich im Nachtclub von Stringfellow zum Launch gespielt. Dies ist der Unterschied zwischen Publisher und Entwickler: Publisher-Vertreter haben all diese schönen Dinge, Autos und Häuser. Entwickler lebten unter dem Schreibtisch. Aber wir hatten eine Idee: „Was wäre, wenn wir mehr als einen Amiga hätten, einfach ‚Play' klicken und sie alle starten?" So arrangierte ich *Xenophobe* für 16 Kanäle. Doch selbst mit einem Knopf, der alle vier Amigas gleichzeitig klickte, gab es eine gewisse Verzögerung, die man auf der Kassette hört.

RG: Wie hast du angefangen, auf Konsolen zu arbeiten?
BL: Ich musste dazu nach Seattle. Denn die einzige Möglichkeit für Samples auf dem SNES war die Verwendung einer 25.000 Pfund teuren Sun-Workstation. Imagitec hatte keine, Gremlin auch nicht, nicht einmal Ocean. Also sagten sie: „Warum gehst du nicht nach Seattle in Nintendos US-Hauptquartier, sie haben dort ein Tonstudio. Nimm alle Amiga-Disks mit und schau, ob du sie konvertieren kannst." Wir kommen also hin und der Typ bei Nintendo sagt: „Wir haben keinen Amiga." Also fragten wir herum und irgendwann sagt einer der Tester: „Ich glaube, ich habe einen in meiner Garage." Doch die Samples ließen sich nicht gut konvertieren. Zum Mega Drive: Das hasste ich wegen seines FM-Soundchips. Ich mochte auch die AdLib-Soundkarten nicht, da zu diesem Zeitpunkt der MT32 kam. Aber jeder hatte eine AdLib-Karte.



»[SNES] In *Lethal Weapon* wurden Szenen aus drei Filmen verwendet.

RG: Es klingt schwierig, Musik für verschiedene PC-Setups umzusetzen.
BL: Früher habe ich alles nur auf dem Amiga geschrieben. Wir hatten ein spezielles Programm bei Imagitec, das wir bei Ocean unter dem Namen Medit weiterentwickelten. Meinem Kollegen Les Long sagte ich, was ich vorhatte: Das Amiga-Modul laden, dann zusätzliche Noten für die verbesserte Hardware und die zusätzlichen Kanäle einbauen. Er hatte ein Programm geschrieben und wir haben es bei Ocean erweitert, um es auf dem Super Nintendo zu verwenden.

> »Wir lebten im Büro, machten Videospiele, was konnte es Besseres im Leben geben?«
>
> BARRY LEITCH

RG: Dann kam der N64. War es anders, damit zu arbeiten?
BL: Nicht wirklich, da wir fortan XM (extended Module files) hatten. Also habe ich selbige in einen Tracker geschrieben, um die Dateien abzuspielen. Davor war ich bei Origin Systems in Texas, wo ich an PC-Spielen arbeitete. Ich setzte *Ultima: Savage Empire* auf das Super Nintendo um. Anscheinend ist es eine Seltenheit, es wurde nur in Japan veröffentlicht. Ich musste auch alle 11.000 ▶

Auf dem Sofa mit ...



» Barry Leitch auf der Bühne mit Tommy Tallarico bei Video Games Live 2016. (Foto: Barry Leitch)

LIVE AUS RIO

Barrys Musik ist in Brasilien ziemlich beliebt ...

„Die Leute haben mir immer gesagt, dass die *Top Gear*-Musik in Brasilien wirklich berühmt ist, so wie *Super Mario*", erklärt Barry Leitch. „Wir waren dort und haben mit vielen Leuten und sogar einem Polizisten geredet. Ich erzählte ihm, dass ich an *Top Gear* gearbeitet habe – ‚Oh, *Top Gear*, das kenne ich!' Er beginnt die Melodie zu pfeifen. Selbst da habe ich es noch nicht realisiert, erst beim Konzert. In Brasilien ist das Publikum fantastisch. Sie rufen dir laut die Melodien zu, die sie hören möchten. Ich gehe raus und sie rufen alle meinen Namen ... das ist jetzt mein Klingelton, 4.000 Brasilianer rufen ‚Barry! Barry!' Es war sehr emotional. In diesem Moment habe ich realisiert, dass diese Leute die Melodie oft gehört haben müssen. Sobald das Orchester angefangen hat zu spielen, wurde es still, weil sie die Musik hören wollten. Das war schön, sehr, sehr schön."

Dialogzeilen für *Wing Commander III* bearbeiten. Dies waren neue Tätigkeitsfelder, da wir uns zuvor nie mit Spieldialogen beschäftigen mussten.

RG: Und du hast höchstpersönlich eine Vertonung übernommen ...
BL: Ich wurde als Hauptdarsteller für *Pirates of Vooju Island* besetzt. Ich arbeitete mit der Synchronsprecherin Lani Minella zusammen. Ich habe vorgesprochen und sie sagte: „Du hast die Rolle! Ich bin dein Ton-Regisseur und sage dir, wie sich die Zeilen anhören sollen." Es klingt ganz einfach, nicht wahr? Man geht vor ein Mikrofon und spricht. Aber man muss es acht Stunden lang machen und du hast ständig jemanden im Ohr, der sagt: „Nein, sag es abwechslungsreicher, aufgeregter, du musst dramatischer damit umgehen." Du sagst zehnmal dasselbe. Es ist ziemlich anstrengend, ich konnte kaum noch sprechen und war müde vom Rumstehen. Aber es hat mir die Augen geöffnet, wie viel Arbeit hier einfließt und warum ein guter Synchronsprecher sein Geld absolut wert ist.

RG: Du hast außerdem für die Spielzeugfirma Fisher-Price gearbeitet.
BL: Ich denke, es war eine logische Veränderung. Bei Atari konnte man sehen, dass die Dinge eine schlechte Wendung nahmen. Sie stornierten Spiele, sie entwickelten keine neue Marke, der Arcade-Markt brach zusammen, es war schrecklich. Ich sagte zu meinem Chef: „Wir müssen hier raus." Er war bei der E3 und ein Typ neben ihm sagte: „Ich bin Audio-Mitarbeiter bei Fisher-Price Toys. Wir suchen nach weiteren Mitarbeitern. Sie interessieren sich nicht zufälligerweise dafür?" Mein Chef kam zurück und gab mir die Visitenkarte: „Ruf diesen Typen an." Also ging ich zu Fisher-Price. Es war interessant, weil die in Spielzeug verwendete Technologie gerade an dem Punkt angelangt war, an dem sich der Amiga 20 Jahre zuvor befunden hatte. Ich arbeitete vier Jahre lang an Spielzeug und wurde dann freiberuflich tätig. Seit 15 oder 16 Jahren beschäftige ich mich nun mit Spielzeug.

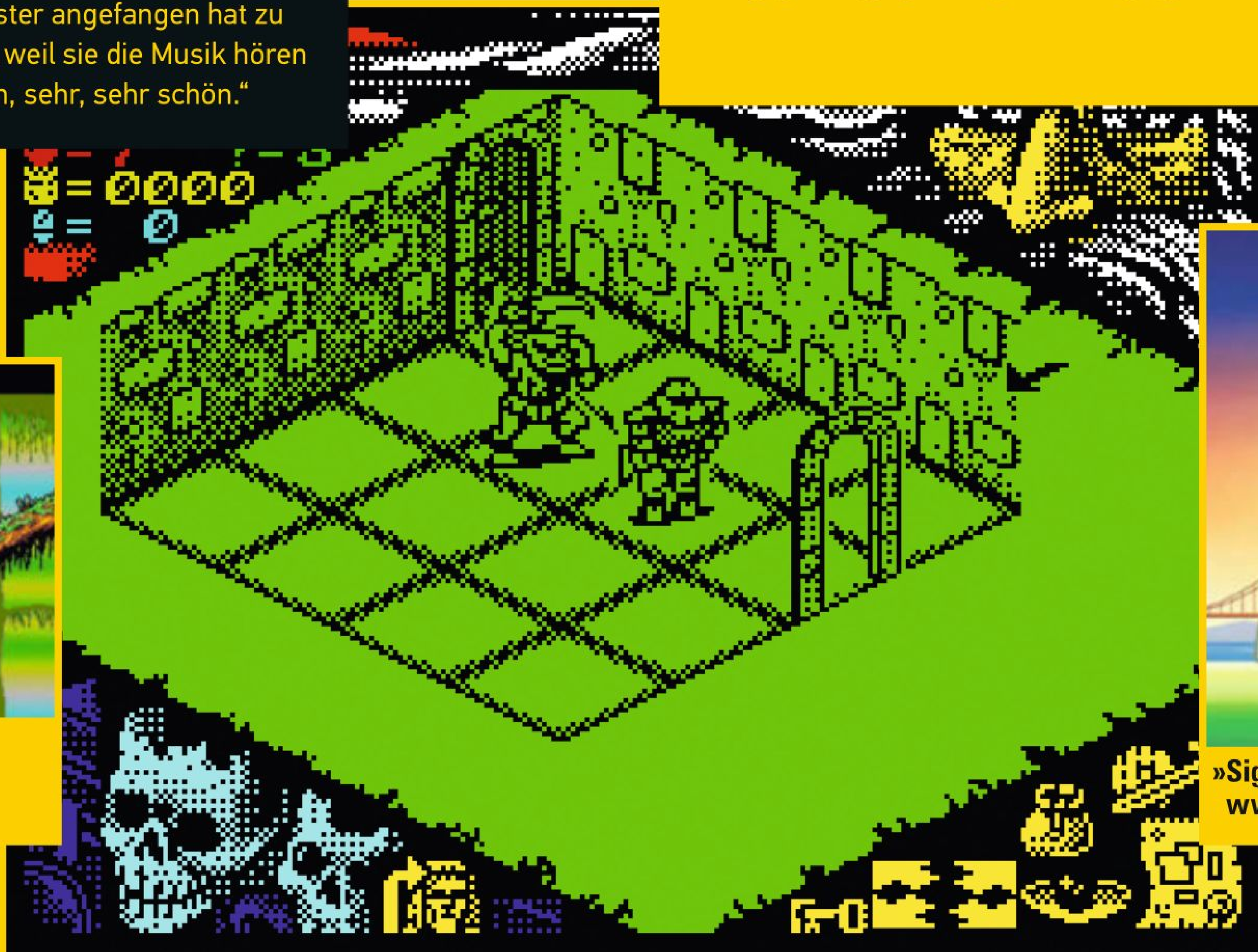


»[CPC] Auch *Gemini Wing* zählt zu Barrys Kompositionen-Portfolio.

> »Jeder Komponist träumt davon, dass ein Orchester seine Musik spielt.«
> BARRY LEITCH



»[SNES] Das Cartoon-Spiel *Eek the Cat* basiert auf *Oceans Sleepwalker*.



»[ZX Spectrum] Barry hat Stücke für *Hero Quest* (Bild) und *Space Crusade* geschrieben.



»Signierte Soundtrack-CDs sind auf www.barryleitch.com erhältlich.



»[Amiga] Gremlins Isometrie-Strategiespiel *Utopia: Creation of a Nation* wurde von Barrys Musik untermalt.

RG: Dennoch warst du in letzter Zeit an Spielen beteiligt, insbesondere am Retro-Raser *Horizon Chase*. Wie das?

BL: Die haben mich auf Facebook angeschrieben: „Hey, wir sind Brasiliens größter Spieleentwickler. Wir machen ein Remake von *Top Gear*. Möchtest du die Musik dafür komponieren?" Ziemlich oft wenden sich Leute an mich, um herauszufinden, wie viel sie für ein Musikstück zahlen müssen. Oder wenn sie ein Musikstück kostenlos bekommen wollen. Also war ich misstrauisch, aber ich habe mich mit ihnen unterhalten und stellte fest, dass sie mit Leidenschaft dabei sind. Ich hatte nur ein oder zwei Standbilder aus dem Spiel, als ich mit der Arbeit anfing. Doch das waren Leute, die es richtig machten.

RG: Das führte zuletzt auch zu einer Orchesteraufführung in Brasilien …

BL: Es war eine verrückte Erfahrung mit Tommy Tallarico und Video Games Live. Ich sah, wie Tommy auf Twitter schrieb: „Jedes Jahr komme ich nach Brasilien und sie bitten mich, *Top Gear* zu spielen. Wir werden es nächstes Jahr spielen." Er hatte bereits Leute, die das auf Klavier oder Violine gespielt haben, jedoch nie mit vollem Orchesterarrangement. Und ich dachte: „Ich muss nach Brasilien, um meine Musik zu hören." Jeder Komponist träumt davon, dass ein Orchester seine Musik spielt! Ich traf Tommy und er sagte: „Wenn du das Arrangement machst, leg einfach los. Ich lasse meinen Hollywood-Orchestrator alle Fehler beheben, damit es nicht mies klingt. Und wir werden es in Brasilien spielen." Ich verbrachte einen Monat damit, das riesige Orchester-Arrangement zu erstellen. Dabei habe ich *Top Gear* und *Horizon Chase* als Medley gemischt.

RG: Welche Plattform war dir am liebsten für Kompositionen?

BL: Ich habe den MT32 geliebt, einfach weil wir den besten Musiktreiber der Welt dafür hatten. Wir hatten uns immer mit Origin Systems verglichen, weil ihre Musik auf dem MT32 großartig war. Als ich *TFX* auf dem PC gemacht habe, haben wir viel Zeit damit verbracht, einen wirklich guten Gitarrensound zu bekommen, so wie in *Strike Commander*. Wir haben einen kleinen Trick gefunden, um es wie eine verzerrte Gitarre klingen zu lassen. Als ich schließlich bei Origin ankam, lernte ich Nenad Vugrinec kennen, den Komponisten von *Strike Commander*. Wir haben immer darüber gestritten, wer auf dem MT32 den besten Gitarrensound schaffte.

RG: Gab es einen bestimmten Entwickler, für den du am liebsten gearbeitet hast?

BL: Ich habe es geliebt, bei Ocean zu arbeiten, dem Juwel der britischen Softwareentwicklung. Und ich liebte es, mit Gary Bracey zu arbeiten, ich habe ihn sehr bewundert. Ich habe in Martin Galways altem Büro gearbeitet. Das gefiel mir, es war wirklich der Höhepunkt meiner Karriere. Gerade als sich die Technologie änderte und CDs herauskamen, durfte ich mit Alien Sex Fiend zusammenarbeiten. Ich hatte wirklich das Gefühl, dass man in der britischen Spieleindustrie gar nicht weiter kommen könnte. Ich hatte das Gefühl, die Spitze erreicht zu haben. *

FRAGEN DER COMMUNITY

Englische Retro-Gamer-Leser stellen Fragen an Barry.

Mr Jenzie: Was war der ungewöhnlichste Soundtrack, den du je erstellt hast?

Age of Tesla war interessant, weil es 16 Kanäle nutzte. Acht Kanäle waren für Swing der Fifties, acht für Electronica. Im Verlauf wurden Kanäle ausgeschaltet, um von einem Stil zum anderen zu wechseln.

Eric: Was war dein Setup für die Musik von *Top Gear*?

Wir hatten nicht einmal ein SNES-Entwicklungskit! Ich musste in Gremlins Büro, also schlief ich eine Woche lang auf dem Dachboden des Programmierers. Ich rief Kemco an: „Lasst eure Audio-Leute ein paar Instrumenten-Samples herschicken." Sie haben zwei Floppy-Disks mit beschissenen Sounds gesendet. Wir hatten nach Gitarren und anderem Material gefragt. Es gab nur zwei verschiedene Kick-Drums zur Auswahl und zwei Snares. Wir haben versucht, die am wenigsten nervigen Geräusche auszuwählen und die Melodien so schnell wie möglich zusammenzustellen, damit ich nach Hause gehen konnte. Es gab nur acht Kanäle, aber ich konnte unmöglich Musik auf acht Kanälen machen. Ein Handbuch war zwar vorhanden, aber das war auf Japanisch.

NorthWay: Warum kann niemand *Gauntlet* in 3D richtig umsetzen? Wärst du für einen neuen Versuch mit dabei?

Gauntlet Legends auf dem N64 kostete sechs Monate meines Lebens. Ich habe Blut, Schweiß und Tränen da reingesteckt. Auf 1,5 MB Cartridge-Speicher sind zwei Stunden Musik gespeichert. Wenn du eine Kickstarter-Kampagne startest, bin ich dabei!

Gamers HOMEBREW

Brewing since 2005

In unserer Homebrew-Rubrik stellen wir euch aktuelle Fan-Spiele für diverse Retro-Plattformen vor. Hierbei kann es sich sowohl um Umsetzungen bekannter Spiele als auch um echte Neuentwicklungen handeln.



» [Atari 8-Bit] Tarzan wäre neidisch auf Willy.

JET SET WILLY

» **SYSTEM:** ATARI 8-BIT
» **ENTWICKLER:** TEZZ
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/jsw-2019-a8
» **PREIS:** GRATIS

Nach einer durchzechten Nacht hat Willy Probleme mit seiner Haushälterin, die ihn nicht ins Bett gehen lassen will, bevor er aufgeräumt hat. Dabei interessieren sie weder sein miserabler Zustand noch die gefährlichen Kreaturen im Haus.

Von *Jet Set Willy* gibt es bereits zwei Konvertierungen auf 8-Bit-Atari-Geräte: eine ziemlich schlechte offizielle Fassung von Tynesoft und eine gelungenere Homebrew-Version von 2007. Dieser neue, dritte Port ist aber der beste. Der Entwickler hat auch *Manic Miner* konvertiert und dieselben Techniken verwendet, um die farbenfrohen Spectrum-Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern. Außerdem hat er einige das Spiel zerstörende Bugs entfernt.



» [Atari 8-Bit] Die Party ist für Willy vorbei.



» [MSX] Nicht mehr viele Felder sind übrig.

NIGHT KNIGHT

» **SYSTEM:** MSX » **ENTWICKLER:** JUAN J. MARTÍNEZ » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/night-knight-msx » **PREIS:** GRATIS, MODUL: 35 EURO

Der alte Ritter Sir Bernard wurde von einer Hexe mit einem bösen Fluch belegt, der ihn schlecht schlafen lässt. Bevor er ins Bett geht, muss er deshalb einen langen Spaziergang machen. Klingt gar nicht so schlimm? Aber er muss wirklich jede Nacht, unabhängig vom Wetter, raus – und das geht ihm langsam an die Nieren. Seine Freundin, die Zauberin, hat einen möglichen Ausweg gefunden: Wenn er alle 80 Räume des Scarkeep-Schlosses durchstreift, könnte der Fluch gebrochen werden.

Um einen Raum abzuschließen, müsst ihr alle Bodenplatten ablaufen, wodurch sie ihre Farbe ändern. Habt ihr das geschafft, erscheint der Schlüssel für die Tür zum nächsten Bereich.



» [MSX] Der Kristall ist ein netter, glänzender Bonus.



» [MSX] Ganze Gegnerwellen auszuschalten lohnt sich immer.

Natürlich gibt es böse Monster in dem Schloss, beispielsweise Untote, denen ihr ausweichen müsst, die aber nicht sonderlich clever sind. Im weiteren Spielverlauf begegnet ihr gefährlicheren Gesellen, etwa Werwölfen, Vampiren und Zauberern.

Wenn ein 60-Sekunden-Timer abläuft, verliert ihr ein Leben. Aber es gibt genug Items, die die Uhr anhalten oder ein Stück zurückstellen. Die Anzahl eurer Leben könnt ihr durch das Erreichen von 10.000 Punkten erhöhen, und der Schild lässt euch zwei Treffer statt einem verkraften, bevor ihr sterbt.

Passend zu den niedlichen Grafiken wird *Night Knight* von einem fröhlichen Soundtrack begleitet, der im Gegensatz zu den kniffligen Räumen und raffinierten Gegnern steht. Für jeden der 80 Levels findet ihr im Pausenbildschirm ein Passwort, falls ihr etwas abkürzen wollt.



» [Amiga] Perfekt für den Strand: ein Marmeladenbrot.

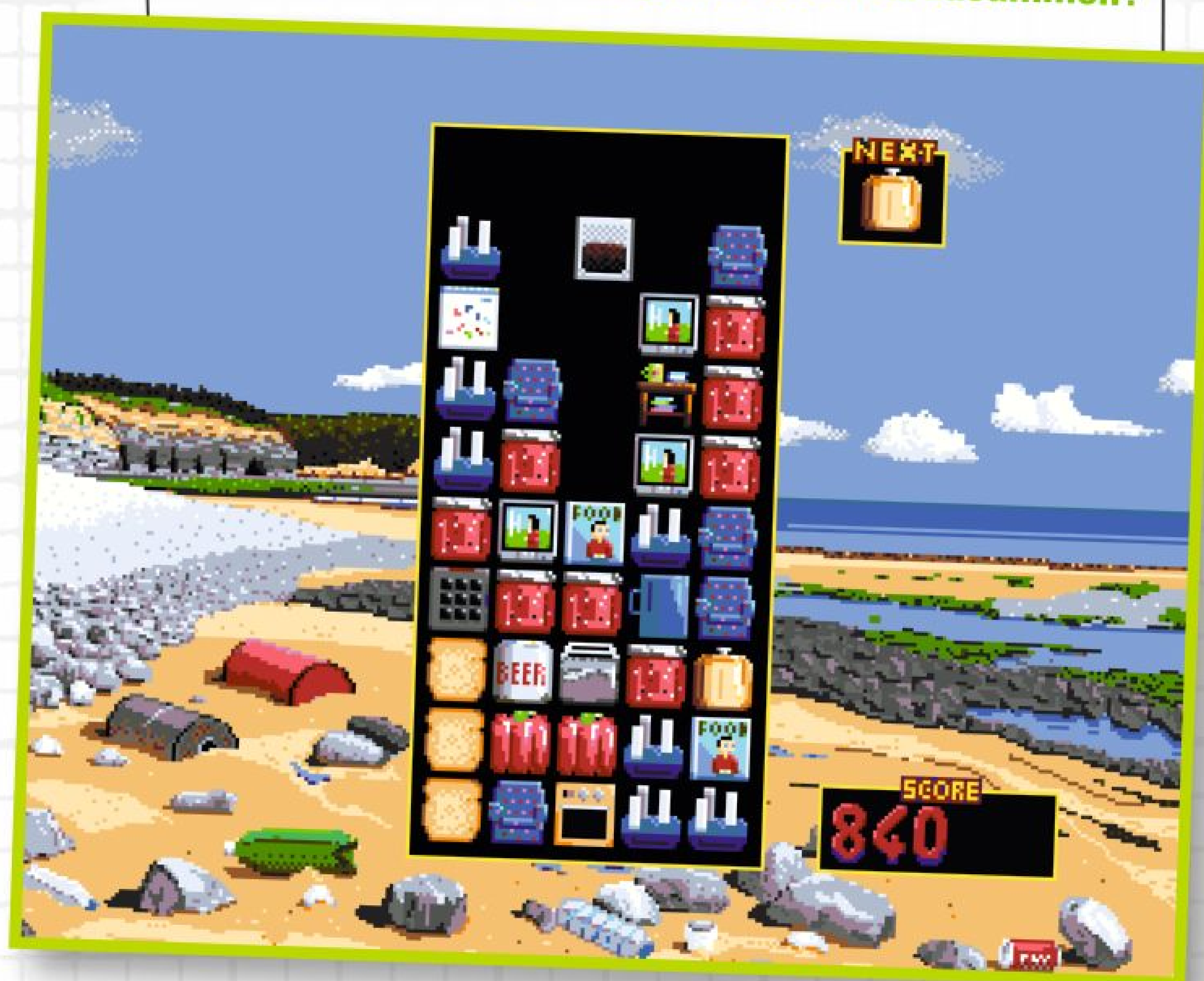
LANDFILL

» **SYSTEM:** AMIGA
» **ENTWICKLER:** CLEBIN
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/landfill-amiga
» **PREIS:** GRATIS

Recycling ist ein wichtiges Thema in der heutigen Zeit – und hat dieses Spiel inspiriert. Weggeworfene Objekte sollt ihr auf einer Deponie zusammenpacken, um sie vor der endgültigen Entsorgung zu retten. Allerdings müsst ihr nicht einfach gleiche Items sammeln, sondern sie mit solchen kombinieren, die zu ihnen passen.

So gehören Fernbedienungen zu Fernsehern oder Armlehnen, und wenn ihr sie neben den Objekten platziert, verschwinden diese. Mit der Zeit wird der Ablauf durch neue Items immer komplizierter. Diese ständige Erweiterung ist ein cleverer Kniff, und so verändert sich *Landfill* stetig. Es ist mehr als ein simples Puzzle-Spiel: Da ihr euch merken müsst, welche Items zusammengehören, hat *Landfill* auch eine Memory-Komponente.

» [Amiga] Moment, was gehört nochmal zusammen?

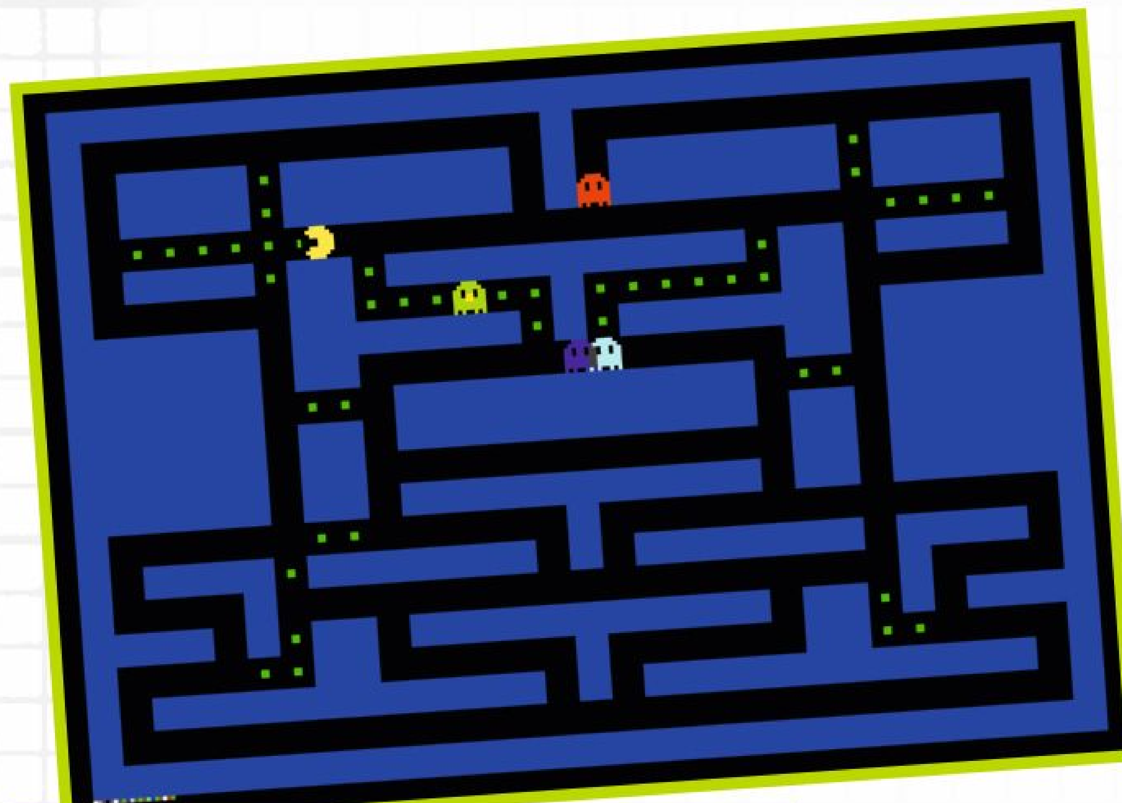


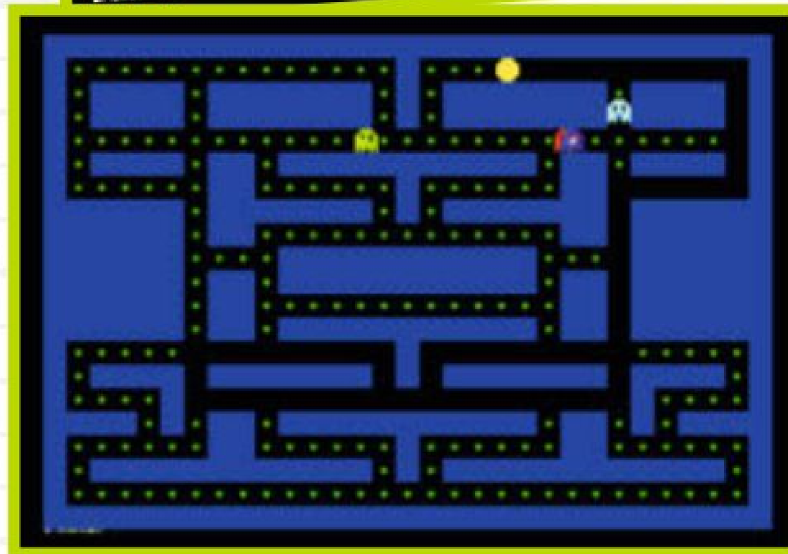
PILLMAN

» **SYSTEM:** PC
» **ENTWICKLER:** ÓSCAR TOLEDO GUTIÉRREZ
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/pillman-dos
» **PREIS:** GRATIS

Ein Labyrinth voller Punkte, ein kugelrunder gelber Charakter, der sie fressen will und vier Phantome, die dem Pillenjunkie hinterherjagen – das klingt vertraut. Richtig, *Pillman* ist eine *Pac-Man*-Variante, Aber eine, die nur 512 Byte auf der Festplatte belegt!

Aufgrund der Speicherlimitierung gibt es einige Änderungen, die *Pillman* kniffliger als das Original machen: Es gibt keine Power-Pillen oder Tunnel. Die Geister aber machen uns weiterhin das Leben schwer.





» [PC] Gleich hat *Pillman* das Labyrinth abgeschlossen.

» [PC] Die Geister haben ihren eigenen Kopf.



» [VIC-20] Im Labyrinth ist Vorsicht geboten.

VIC NIBBLER

» **SYSTEM:** COMMODORE VIC 20 (3K-ERWEITERUNG)
» **ENTWICKLER:** ANDY HEWITT
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/vic-nibbler und http://kikstart.me.uk/vic-nibbler-cart
» **PREIS:** GRATIS, MODUL: 9,99 PFUND

Unsere in einem tödlichen Labyrinth gefangene Schlange muss, um zu entkommen, alle in der Umgebung verteilten Items fressen. Allerdings wird das Reptil jedes Mal länger, wenn es etwas futtert, und wenn sie sich versehentlich selbst in den Schwanz beißt, verliert sie ein Leben. Ihr müsst also planen, in welcher Reihenfolge ihr die Objekte einsammelt.

VIC Nibbler ist einsteigerfreundlicher als das altbekannte *Snake*-Original, aber immer noch ein flottes, forderndes Spiel. Um Erfolg zu haben, müsst ihr euch konzentrieren und etwas querdenken, damit ihr euch nicht selbst rammt und so die Anzahl eurer Leben beständig senkt.

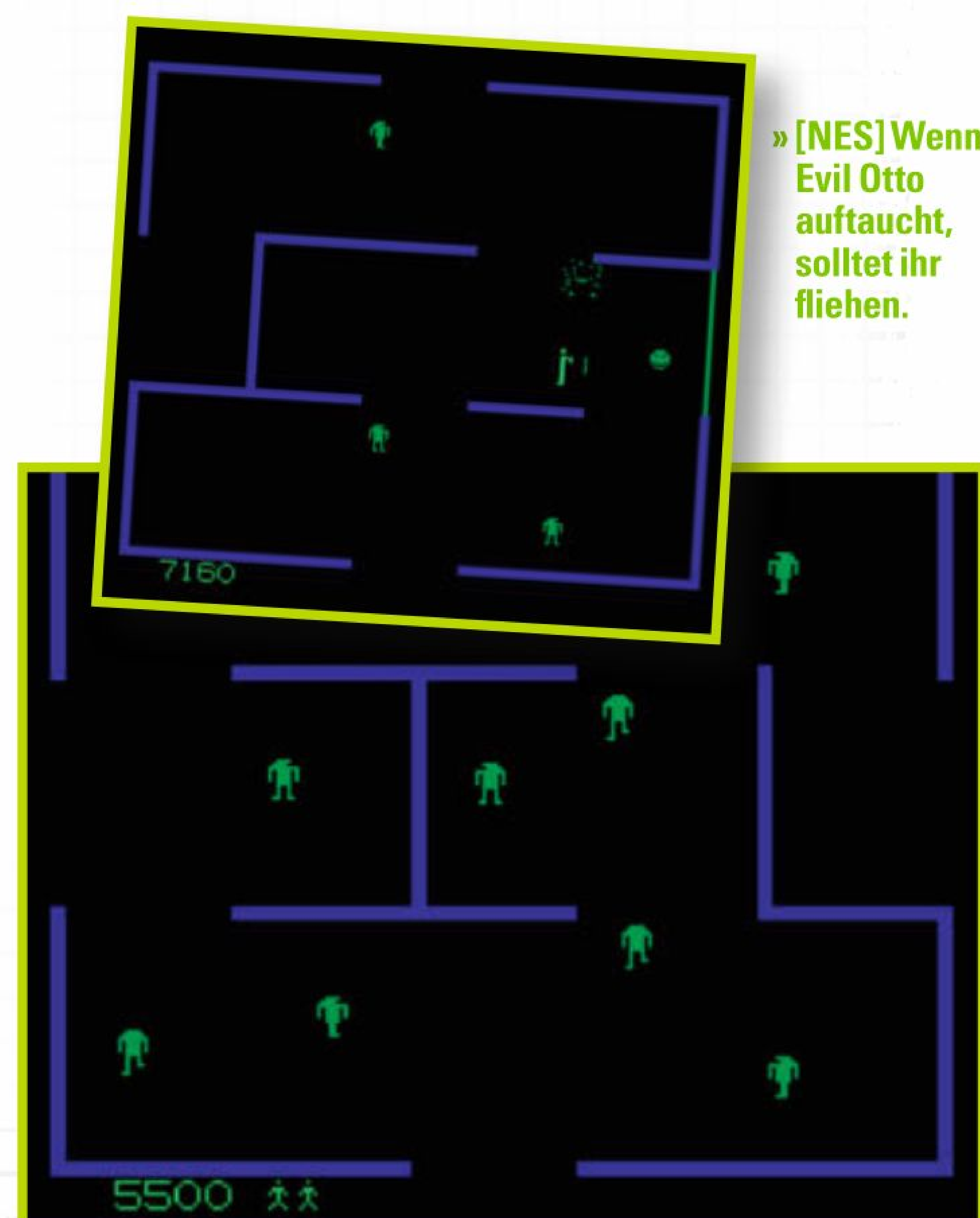
BERZERK

» **SYSTEM:** NES
» **ENTWICKLER:** PARISOFT
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/berzerk-nes
» **PREIS:** 1,99 DOLLAR

Die Spielwelt von *Berzerk* besteht aus Labyrinthen, in denen Roboter den Spieler jagen und mit elektrischen Todesstrahlen beschießen. Der Held wehrt sich aber mit einem Blaster, der in acht Richtungen feuern kann.

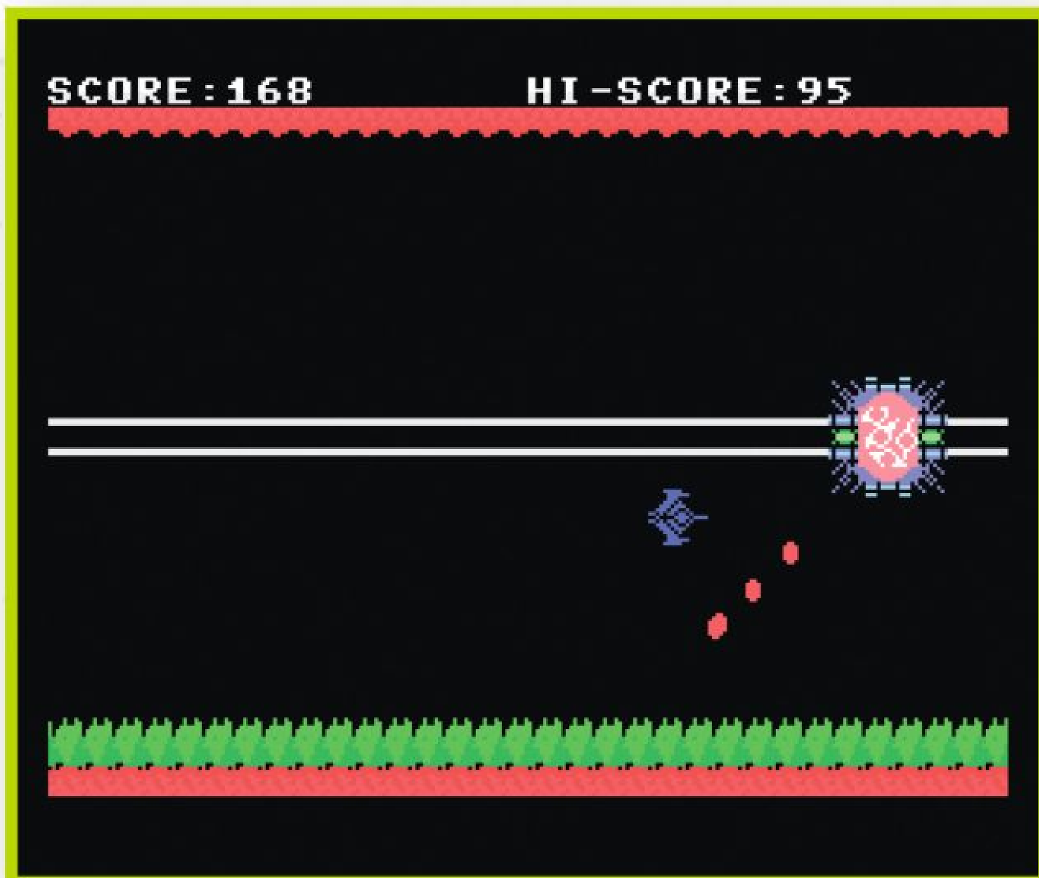
Eine ziemliche Flut reichlich doofer Maschinen rennt gerne in die Schusslinie – egal ob vom Spieler oder von ihren Verbündeten. Die Portierung bietet etliche liebevolle Details, darunter die bedrohliche Sprechweise der Roboter. Außerdem hat der Homebrew-Entwickler einen Zwei-Spieler-Modus eingebaut.

» [NES] Die Roboter sind tödlich und seltsam redselig.



» [NES] Wenn Evil Otto auftaucht, solltet ihr fliehen.





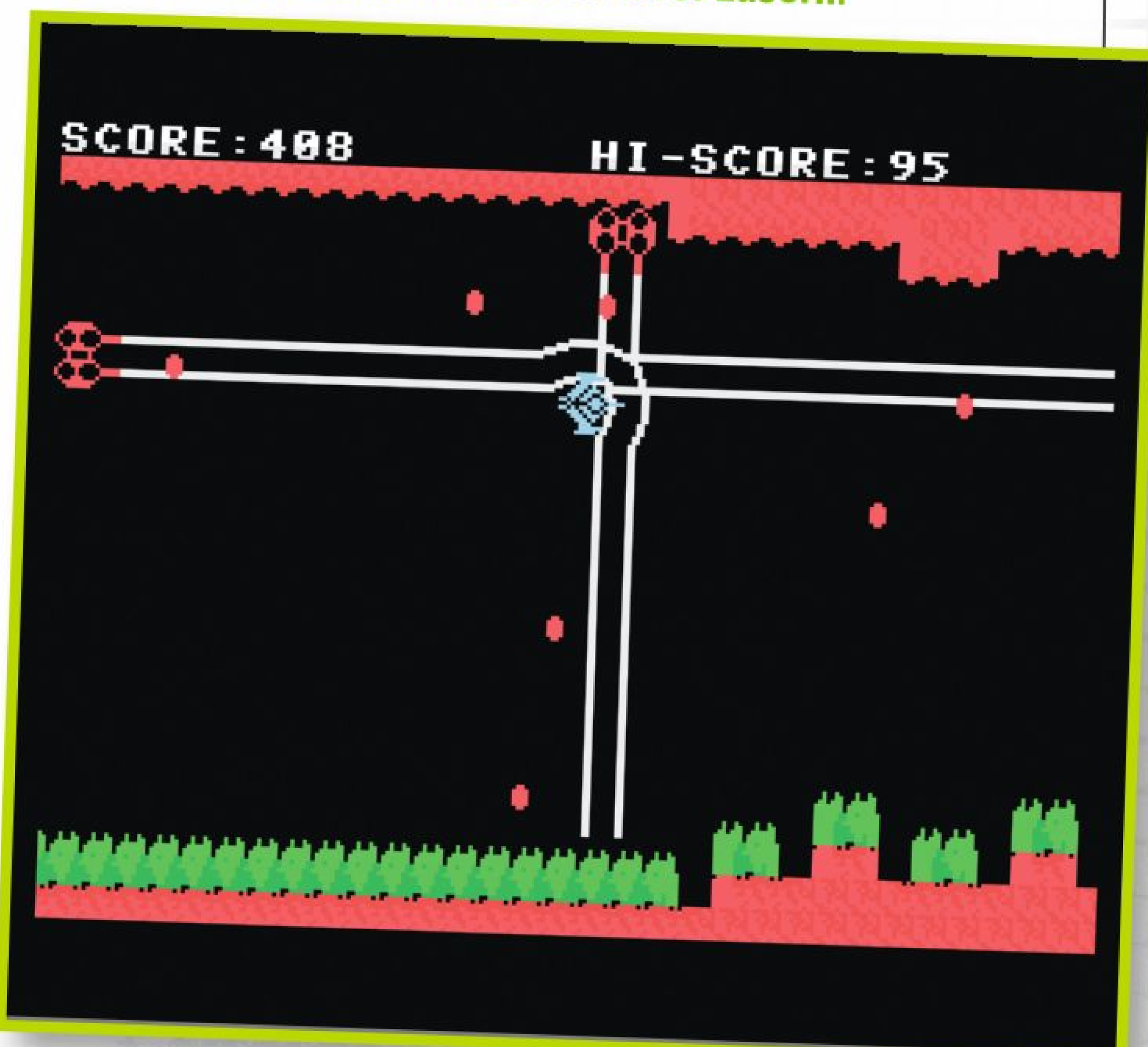
GRAVITICA

» **SYSTEM:** MSX
» **ENTWICKLER:** YUSUKE MIYAUCHI
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/gravitica-msx
» **PREIS:** GRATIS

Im Kern ist *Gravitica* ein klassischer Sidescroller, ihr schießt aber nicht. Stattdessen müsst ihr Kollisionen vermeiden und generiert ein Schwerkraftfeld, um euch verfolgende Laserstrahlen abzulenken.

Allerdings zieht das Kraftfeld gegnerische Projektile an, solange es aktiv ist. Ihr müsst die Technologie also sehr besonnen einsetzen. Nach jedem Level wartet ein Boss. Die Obermotze besiegt ihr, indem ihr deren Geschosse per Kraftfeld auf sie zurücklenkt. *Gravitica* bietet einen neuen Ansatz für Shoot-em-ups, braucht aber Eingewöhnungszeit und ist – auch weil ihr nur ein Leben habt – richtig knifflig.

» [MSX] Euer Kraftfeld rettet euch vor Lasern.



PINBALL DREAMS

» **SYSTEM:** SCHNEIDER CPC » **ENTWICKLER:** BG GAMES » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/pd-cpc » **PREIS:** GRATIS



» [Schneider CPC] Der Ignition-Tisch schießt euch ins All.

Ursprünglich wurde das 1992 von 21st Century auf dem Amiga veröffentlichte *Pinball Dreams* von Digital Illusions entwickelt, die nun zu EA gehören und als DICE bekannt sind. Das Spiel begeisterte die Spieler mit originalgetreuer Darstellung von Flippern, inklusive einer realistischen Simulation der Kugelphysik. Dank der Arbeit von BG Games dürft ihr nun auch auf dem Schneider CPC den Highscore jagen.

Ihr wählt aus vier Tischen mit jeweils einem eigenen Thema. Beim Weltraum-Flipper Ignition müsst ihr eine Rakete ins All schießen und das Universum erforschen, in Steel Wheel stehen Eisenbahnschienen und der Wilde Westen im Fokus, Beat Box lässt euch eine Karriere in der Musikindustrie aufbauen, und der Horrortisch Nightmare spielt auf einem Friedhof bei Nacht. Die Spielfelder sind dank der fantastischen Grafikeffekte und passenden Musik etwas ganz Besonderes. Dazu kommen Sounds wie schnaufende Züge oder pfeifende Raketensounds. Der Schwierigkeitsgrad steigt von Tisch zu Tisch. Steel Wheel ist der leichteste, aber auch bei den anderen lässt sich der Highscore mit zunehmender Übung verlässlich steigern.

Pinball-Spiele auf 8-Bit-Computern unterlagen immer Limitierungen – wir verstehen, wenn ihr skeptisch seid, ob BG Games diese überwinden konnte. Doch *Pinball Dreams* für den Schneider CPC schafft es wie damals das Original für den Amiga, die Grenzen des Machbaren zu verschieben: Es ist technisch sauber, sieht gut aus und macht vor allem viel Spaß!

» [Schneider CPC] Durch Multiplikatoren steigt der Highscore.





» [Schneider CPC] Der Startschuss war nicht wirklich super.



» [C64] Mit Bomben setzt ihr Gegner temporär außer Gefecht.

ENDLESS FORMS MOST BEAUTIFUL 64

» **SYSTEM:** COMMODORE 64 » **ENTWICKLER:** RIKIB80 » **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/efmb-c64 » **PREIS:** GRATIS



» [C64] Die Panzer feuern nur, wenn sie Moebius sehen.



» [C64] Schnell ab zum Teleporter und nach oben!

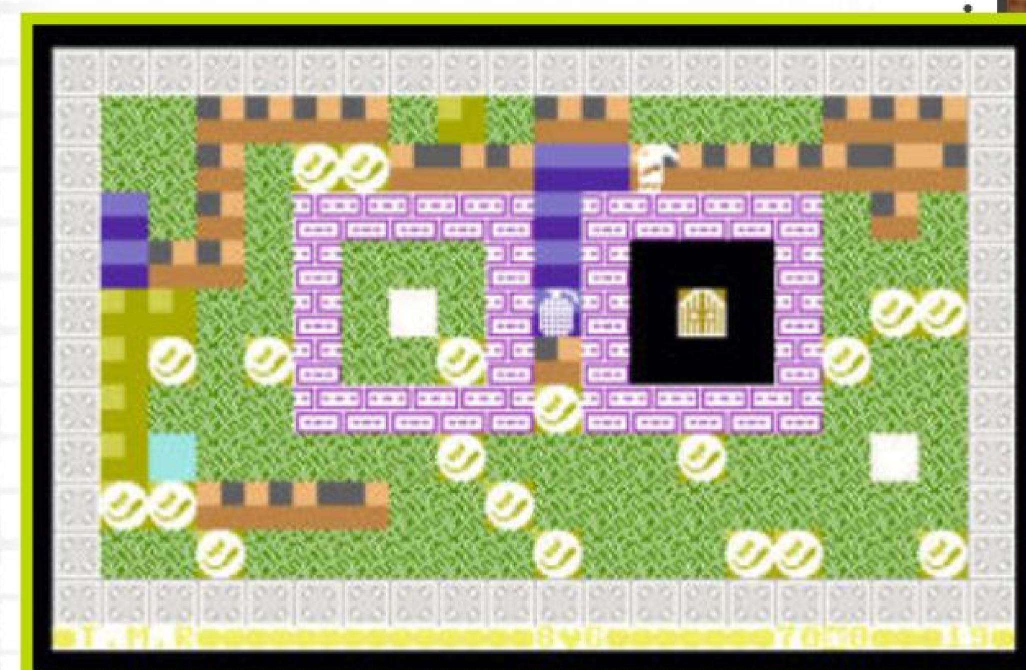
Wenn ihr schon mal eine Socke vermisst habt oder eure Schlüssel plötzlich an einem anderen Ort lagen, als ihr dachtet, dann hattet ihr es ganz bestimmt mit einem Wichtel zu tun! Diese schelmischen kleinen Kerle können wir nur bedingt wahrnehmen, weil sie aus ihrer Realität in unsere hinüberschleichen. Sie wollen uns eigentlich nichts Böses, trotzdem gibt es Rassen, die die Wichtel einfangen. Warum der Moebius-Clan das macht, ist nicht klar, die Puckys sehen sie hingegen als Delikatesse.

Zwei Spielfiguren stehen zur Wahl, je eine von jedem Clan. Im Koop-Modus oder solo (dann mit nur einer Figur) geht es darum, alle Wichtel und Bonus-Items der Levels einzusammeln. Jeder Abschnitt ist in Korridore aufgeteilt, in denen Gegner lauern. Zunächst ist nur ihre Berührung tödlich, sie jagen euch aber nicht – das ändert sich allerdings im Spielverlauf. Ein paar Wichtel führen Bomben mit sich, die eine gewisse Zeit, nachdem ihr sie eingesammelt habt, explodieren.

Ihr könnt euch auch vertikal bewegen, entweder indem ihr euch auf einen Teleporter stellt und dann nach oben oder unten steuert. Oder ihr verlasst euch auf eine Störung des Raum-Zeit-Kontinuums, lauft mit eurem Charakter aus dem Spielfeld und taucht auf der entgegengesetzten Seite eine Reihe höher oder tiefer wieder auf. Das originale *Endless Forms Most Beautiful* von Dave Hughes erschien 2012, diese C64-Portierung basiert auf der überarbeiteten Fassung von Locomalito. Das Resultat macht Spaß und ist ziemlich herausfordernd, weil man seine Aktionen vorausplanen muss und auch die feindlichen Bewegungsmuster lernen sollte.

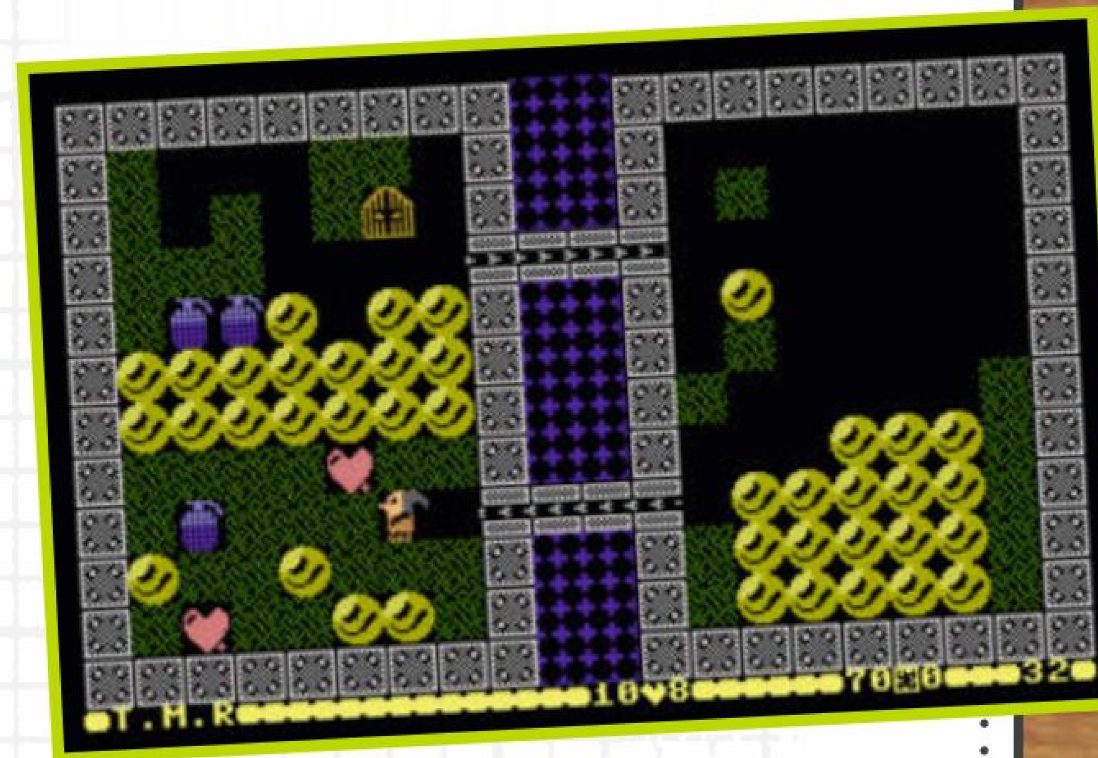
HEARTLIGHT

» **SYSTEM:** COMMODORE PLUS/4
» **ENTWICKLER:** KÁROLY NAGY
» **DOWNLOAD:** http://kikstart.me.uk/heartlight-264
» **PREIS:** GRATIS



Im Namen der Liebe müsst ihr als Mosiek die liebreizende Rachel durch eure Gerissenheit und euer Können von euch überzeugen. Also macht ihr euch auf, tief vergrabene Herzen zu sammeln, weicht Felsen und Granaten aus und verhindert (hoffentlich), dass Ballons euch in ausweglose Situationen schubsen.

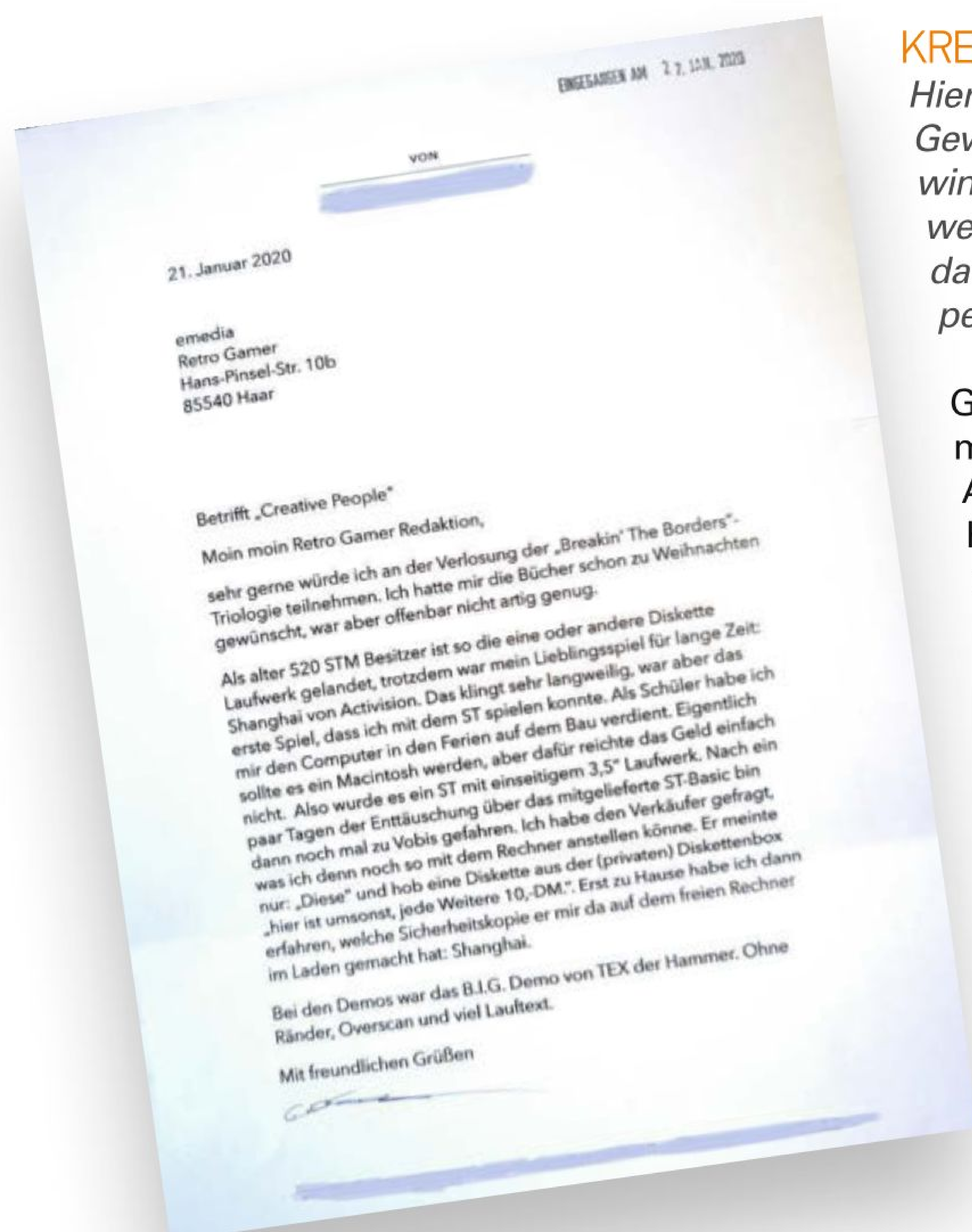
Auch wenn *Heartlight* wie ein *Boulder Dash*-Klon aussieht, ist es mehr ein Puzzle-Tüftler wie *Robbo* – einer der *Robbo*-Entwickler arbeitete übrigens an der Atari-8-Bit-Fassung von *Heartlight* mit. Einfach nur durch die Levels rennen und alle Herzen schnappen bringt euch nicht zum Ziel: Ihr müsst die Spielelemente und ihre Funktionsweise kennen, schnell reagieren und vorausplanen.



» [Plus/4] Gleich wird es einen lauten Knall geben.

RETROFEED

Beim Retro-Feed drucken wir Leserbriefe an die Redaktion ab, bringen Fotos von Retro-Events und stellen auch gern eure Projekte im „klassischen Spielebereich“ vor – traut euch und schreibt uns! Leserbriefe bitte an retrogamer@gamersglobal.de schicken, wir behalten uns eine auszugsweise Veröffentlichung sowie die Nennung des Absenders vor.



EINGEGANGEN AM 22. JAN. 2020

VON

21. Januar 2020

emedia
Retro Gamer
Hans-Pinsel-Str. 10b
85540 Haar

Betrifft „Creative People“

Moin moin Retro Gamer Redaktion,

sehr gerne würde ich an der Verlosung der „Breakin' The Borders“-Triologie teilnehmen. Ich hatte mir die Bücher schon zu Weihnachten gewünscht, war aber offenbar nicht artig genug.

Als alter 520 STM Besitzer ist so die eine oder andere Diskette Laufwerk gelandet, trotzdem war mein Lieblingsspiel für lange Zeit: Shanghai von Activision. Das klingt sehr langweilig, war aber das erste Spiel, dass ich mit dem ST spielen konnte. Als Schüler habe ich mir den Computer in den Ferien auf dem Bau verdient. Eigentlich sollte es ein Macintosh werden, aber dafür reichte das Geld einfach nicht. Also wurde es ein ST mit einseitigem 3,5“ Laufwerk. Nach ein paar Tagen der Enttäuschung über das mitgelieferte ST-Basic bin dann noch mal zu Vobis gefahren. Ich habe den Verkäufer gefragt, was ich denn noch so mit dem Rechner anstellen könne. Er meinte nur: „Diese“ und hob eine Diskette aus der (privaten) Diskettenbox „hier ist umsonst, jede Weitere 10,-DM.“. Erst zu Hause habe ich dann erfahren, welche Sicherheitskopie er mir da auf dem freien Rechner im Laden gemacht hat: Shanghai.

Bei den Demos war das B.I.G. Demo von TEX der Hammer. Ohne Ränder, Overscan und viel Lauftext.

Mit freundlichen Grüßen

KREATIVE LESER

Hier noch einige weitere Einsendungen zum Gewinnspiel „Atari ST: Creative People“. Gewinnen konnte leider nur einer, aber einige weitere wollen wir zumindest abdrucken – darunter einen waschechten Oldschool-per-Brief-Beitrag von Dirk L. (links).

Gerne mache ich bei eurem Gewinnspiel mit und schreibe zu meinem liebsten Atari-ST-Spiel. Es war *Pirates!*, und ich habe es nicht wochen-, sondern monatelang gespielt, in jeder freien Minute. Ich bin als Teenager komplett in dieser Welt versunken und es ist immer noch ein Wunder, dass mich meine Mutter hat machen lassen. Ich war sehr, sehr glücklich zu dieser Zeit, als Pirat, der die kleinen Städte zum Erblühen brachte und die Familie befreite. – Stephan G.

Mein Lieblingsspiel auf dem Atari ST war und ist *Gauntlet 2*. Das habe ich rauf und runter gespielt, ich liebe es. Und die ST-Version kommt dem Automaten sehr nahe!! – Udo B.

Der Titel, der mir neue Augen dafür geöffnet hat, was auf Computern möglich ist, war *Sundog: Frozen Legacy* von FTL Games für den Atari-ST: Handelsspiel, Planetenerkundung, mein eigenes Raumschiff, Kämpfe. Schlicht der Wahnsinn! Aber auch wahnsinnig schwer, ich bin damals fast verzweifelt. – Georg L.

SENSIBLE SOCCER 2020

Ihr hattet doch unlängst in eurem Amiga-Sonderheft auch *Sensible Soccer* in eurer Zeitschrift. Darum der Hinweis, dass am 19. Dezember 2019 *SWOS 2020* erschienen ist. Mehr Infos sowie den Download gibt es auf der Website *www.sensiblesoccer.de.* – Patrick L.

MAGAZIN-BALSAM

Euer Magazin ist klasse – ein wahrer Balsam für die Nerd-Seele. Ihr versteht es, auf eine ganz natürliche und sympathische Art auch einen „alten Hasen“ noch mit spannenden, neuen Fakten über die alten Schätzchen (und

EYE OF THE BEHOLDER (C64)

Ein seit Jahren (genau genommen schon seit 2006) in der Entwicklung befindliches Indie-Projekt nähert sich der Vollendung: *Eye of the Beholder (C64)* soll noch im ersten Quartal 2020 erscheinen. Die Besonderheit ist, dass der Westwood-Titel 1990 für den Amiga erschien (sowie, leicht verbessert, für MS-DOS-PCs), aufgrund seiner 16-Bit-Grafik aber als unkonvertierbar auf 8-Bit galt.

Das Indie-Team um den schwedischen Programmierer Andreas Larsson hat es aber doch geschafft, und zwar weitgehend flüssig, mit allen Inhalten und sogar mit der von der PC-Version eingeführten Automap-Funktion. Außerdem sind eine Ingame-Hilfe sowie ein Bestiarium inkludiert. Aktuell ist das Spiel nach Aussagen der Entwickler bereits vollständig und wird nur noch bugbereinigt. Gespielt wird per Tastatur-Steuerung oder mit der C64-Maus Commodore 1351. Wird *Eye of the Beholder (C64)* auf einem C128 gespielt, soll dessen bessere Hardware das Erlebnis noch verbessern.

Im direkten Vergleich mit der Amiga-Fassung ist es absolut erstaunlich, wie nah die ja mit viel weniger Pixeln und Grafikpower auskommende C64-Konvertierung dem Original kommt. Die eigentliche Dungeongrafik könnte man sogar als schöner bezeichnen. Spielerisch ist der Dungeon-Crawler sowieso über jeden Zweifel erhaben.

Da Andreas keine Lizenz für die Konvertierung besitzt (die Rechte liegen bei Electronic Arts), will er das Spiel nichtkommerziell vertreiben, als Download und Modul. Wer sich näher über diese hochinteressante Fan-Konvertierung informieren möchte, kann sich auf YouTube ein einstündiges Video ansehen: *www.youtube.com/watch?v=jojvXF6JlvE*







SCHREIBT UNS!

E-Mail: retrogamer@gamersglobal.de

Forum: www.gamersglobal.de/retro

Brief: eMedia, Retro Gamer, Hans-Pinsel-Str. 10b, 85540 Haar

auch Gurken) zu unterhalten. Insbesondere die Mischung, die ihr dabei gewählt habt, finde ich sehr gelungen!

Als Tipp für euch hätte ich noch meinen absoluten Lieblingsklassiker auf dem NES zu empfehlen: *StarTropics*, das *Zelda* (Action, Perspektive) und RPGs (Weltkarte) mit einer lustigen Story kombinierte. Dem Original lag ein Brief bei, den man später in warmes Wasser hielt, um eine Zaubertinte-Botschaft zu entschlüsseln. Ein Jammer, dass der Nachfolger nie in Deutschland erschien.

Zu guter Letzt möchte ich mich auch noch ganz herzlich bei allen alten Veteranen der *PC-Player*-Zeit bedanken. Ich habe das Magazin Mitte 1994 im zarten Alter von 13 Jahren angefangen zu lesen, und es war einfach eine Offenbarung. El Heini, Doc Bobo, der Stanglnator, Jörg, Mick, Volker, Monika, Henrik, Roland und viele andere, die mich mit stets lustigen, akkuraten, professionellen und ehrlichen (!) Reviews durch den Dschungel an PC-Spielen gelotst haben.

– Matthias W.

Vielen Dank für deinen langen Brief, den wir hier nur stark gekürzt wiedergeben können!

– Red.



GEWINNSPIEL-AUFLÖSUNG

In der vorigen Ausgabe haben wir ein Komplettset aller drei (teils in Printform bereits vergriffenen!) Bände von **The Atari ST and the Creative People** namens **Breakin' The Borders**, **Beyond the Borders** und **Return of the Borders** von *www.microzeit.com* zur Verlosung ausgelobt. Jetzt steht der Gewinner fest, es ist **Thomas H. aus Hirschfeld** – er nannte *Populous* als sein Lieblings-ST-Spiel: „Damals etwas ganz Neues, und auch heute noch gut spielbar."

Herzlichen Glückwunsch, der Gewinn sollte in etwa zeitgleich mit diesem Retro Gamer bei dir eintreffen!

RETRO-TERMINE

Die folgenden Termine könnten in den nächsten Monaten interessant für euch sein. Es fehlt ein wichtiger Termin ab Mai 2020? Dann teilt ihn uns doch bitte für das nächste Heft mit. Schreibt dazu einfach an die Leserbriefadresse retrogamer@gamersglobal.de

BÖRSEN

Amiga Wintertreffen
14. – 16. Februar 2020
Großensee
www.forum64.de

28. Retro-Börse im Ruhrgebiet
7. März 2020
www.retroboerse.de

15. Classic Videogames Convention
14. März 2020
Kuchenheimer Str. 220, Euskirchen
www.classic-videogames.de/cvgcon

LuheCon 12
14. März 2020
Marstall, Winsen
www.forum64.de

24. Retro-Computer-Treff Niedersachsen
14. März 2020
Freizeitheim Döhren, Hannover
www.classic-computing.de

64. Dortmunder Retro-Compuertreffen
21. März 2020
Heinz Nixdorf MuseumsForum, Paderborn
www.doreco.de

HomeCon 58
21. März 2020
Alte Schule, Hanau
www.homecon.org

Interface Kiel
1. – 2. Mai 2020
Jugendhaus Klausdorf
http://www.vccev.de/event/10

14. Lange Nacht der Computerspiele
9. Mai 2020
HTWK Leipzig, Lipsiusbau
www.computerspielenacht.de

8. Alternatives Computer-meeting in Flechtorf
5. – 7. Juni 2020
Alte Braunschweiger Str. 21, Flechtorf,
www.classic-computing.org/

Videospieltreffen
Süd West 23
27. Juni 2020
Höfingen, Jugendhaus
www.facebook.com/videospieltreffen

Gamescom 2020
26. – 29. August 2020
(26. August Fachbesucher)
Eintritt: ab 7 Euro
KölnMesse, Köln
www.gamescom.de

DoReCo-Party #12
11. – 13. September 2020
Schützenhalle, Anröchte
www.doreco.de

RETROLUTION! 2020
19. September 2020
Kulturhalle Steinheim, Hanau
www.homecon.org

AUSSTELLUNGEN

Retro Games e. V.
Karlsruhe,
www.retrogames.info
Öffnet jeden Samstag von 20–1 Uhr und jeden 1. Dienstag im Monat von 19–23 Uhr. Eintritt 3 Euro, Spielen ohne Münzeinwurf

For Amusement Only e. V.
Seligenstadt,
http://for-amusement-only.de
Öffnet an jedem 1. Samstag im Monat von 15–21 Uhr. Eintritt 12 Euro, ermäßigt 6 Euro

VORSCHAU

Retro Gamer 3/2020 erscheint am 14.5.2020

DIE 1980ER

Für viele von uns waren die Achtzigerjahre das Jahrzehnt, in dem unsere Liebe zum Computerspielehobby begann. Und zufälligerweise war es auch der Höhepunkt der 8-Bit-Ära. Wir erinnern an die wichtigsten Spiele und Homecomputer jener Dekade.



MARIO
DER PLATTFORM-STAR

Super Mario ist ein gern gesehener Gast in Retro Gamer, immer wieder stellten wir ihn in Einzeltiteln vor oder behandeln seine genreübergreifende Präsenz. im nächsten Retro Gamer soll es aber speziell um sein Leib-und Magen-Genre gehen: Plattform-Spiele.

Es gibt so viele Retro-Spiele, die nie im Westen erschienen sind. Unsere sporadischen „Die Unkonvertierten" tragen dem nicht genügend Rechnung, darum haben wir ein großes Special für euch: Welche Fernost-Spiele sollten unbedingt lokalisiert werden, und warum?

HOLT! MICH! HIER! RAUS!





Schwer zu glauben, aber ja: *World of Warcraft* ist, zumindest in der kürzlich neu aufgelegten Classic-Variante, auch schon wieder retro und über 15 Jahre alt. Wir blicken auf Blizzards Erfolgs-MMO zurück und verraten, wie sich das Vorgängerspiel *Warcraft 3* in der *Reforged*-Fassung spielt.



IHR KÖNNT RETRO GAMER AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 162, ODER BESTELLEN UNTER shop.heise.de

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Thomas Stuchlik

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Winnie Forster, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





eMedia GmbH

Copyright © 2020 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

Jetzt im Handel

WIE DIE NASA DEN WETTLAUF ZUM MOND GEWANN

DIE APOLLO STORY

JUBILÄUM 50 JAHRE LANDUNG AUF DEM MOND

- 50 JAHRE LANDUNG AUF DEM MOND
- ALLE APOLLO-MISSIONEN
- ERFOLGE UND NIEDERLAGEN
- FAKTEN, FOTOS, INTERVIEWS



Am Kiosk oder unter
shop.heise.de

LC-POWER™
www.lc-power.com

34" / 86,36cm
21:9

CURVED
GAMING SERIES

LC-M34-UWQHD-100-C

Erleben Sie das ultimative Gaming-Feeling mit dem 34"/86,36 cm-21:9-UltraWide-Breitbild-Monitor von LC-Power!

Durch die Ultra WQHD-Bildschirmauflösung von 3440 x 1440 Pixeln liefert Ihnen der Monitor um 2,5-mal gestochen schärfere Bilder als herkömmliches Full HD.

Durch die hochentwickelte VA-Panel-Technologie wird die Lichtstreuung über den gesamten Bildschirm minimiert und bietet Ihnen tiefe Schwarztöne dank einem Kontrastverhältnis von 3000:1.

Weitere Features des Monitors sind u.a. eine Bildschirmaktualisierungsrate von 100 Hz für eine flüssige Darstellung, FreeSync für einen reibungslosen Spieleablauf sowie Picture-by-Picture (PBP) und Picture-in-Picture (PiP).

Tauchen Sie förmlich ein in eine faszinierende, gestochen scharfe Gaming- & Entertainment-Welt!

Weitere Modelle*:



LC-M32-QHD-144-C



LC-M27-FHD-144-C



LC-M24-FHD-144-C

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei:

* Ausstattung abhängig vom jeweiligen Modell

Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - ebay.de - KMComputer.de - Mindfactory.de - Schwanthaler-Computer.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch